NO MAN'S SKY · DESTINY: LOS SEÑORES DE HIERRO · ZERO TIME DILEMMA



SEPTIEMBRE 2016 - # 009

UN NUEVO HORIZONTE

FINAL FANTASY XV



GTM SEPTIEMBRE

SUMARIO

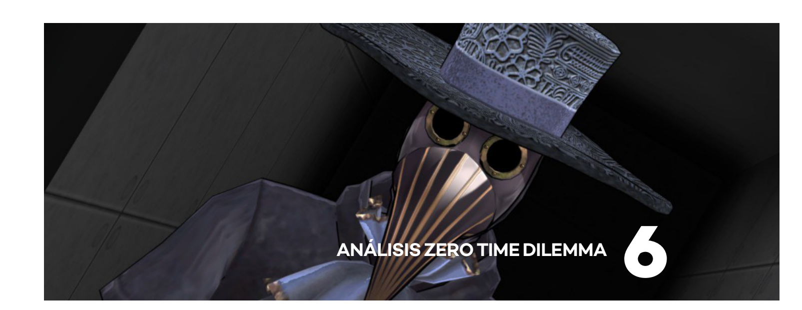
EDITORIAL

ANÁLISIS

ESPECIAL: FINAL FANTASY

REPORTAJES

OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Juan Pedro Prat

JEFE DE REDEACCIÓN

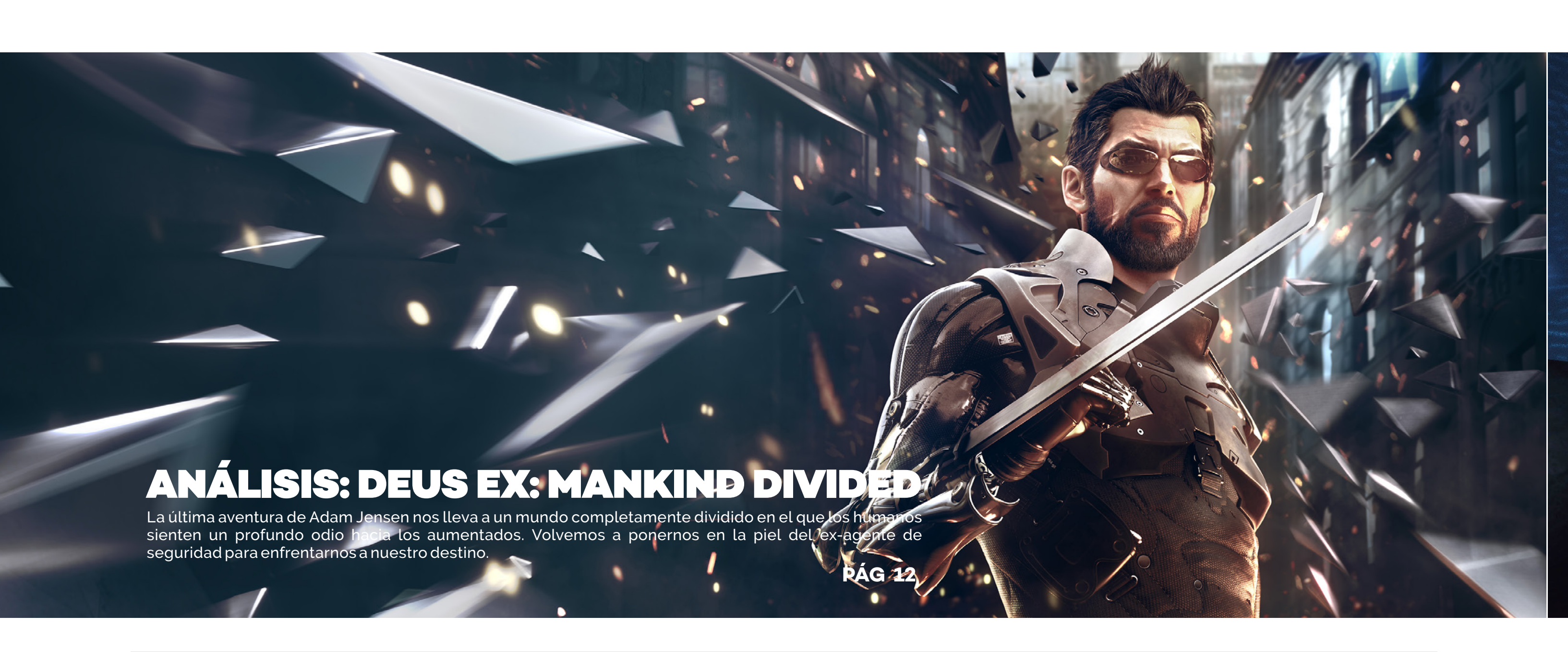
El del machete para cortar dedos. Revisa a conciencia para rebanar las falanges de los redactores impulsivos.



Fernando Bernabeu

RESPONSABLE NINTENDO

En su corazoncito de nintendero hay un hueco para Sonic. Siempre a la última de la actualidad de "La Gran N".



ANÁLISIS: DEUS EX: MANKIND DIVIDED

La última aventura de Adam Jensen nos lleva a un mundo completamente dividido en el que los humanos sienten un profundo odio hacia los aumentados. Volvemos a ponernos en la piel del ex-agente de seguridad para enfrentarnos a nuestro destino.

PÁG 12

«La libertad, para quienes no la tienen, es más valiosa que el oro.»

Deus Ex: Human Revolution



Juan Tejerina

SUBDIRECTOR

Diseña, escribe y saca tiempo para cazar algún que otro pokémon. Se fija en lo que nadie ve y valora lo que otros ignoran. Un bicho raro.



Alejandro Castillo

RESPONSABLE SONY Y MICROSOFT

Camionero de día, jugón de noche. Es nuestro experto en Xbox y el único en la redacción que sabe cómo cazar a Xur.



Javier Bello

RESPONSABLE PC

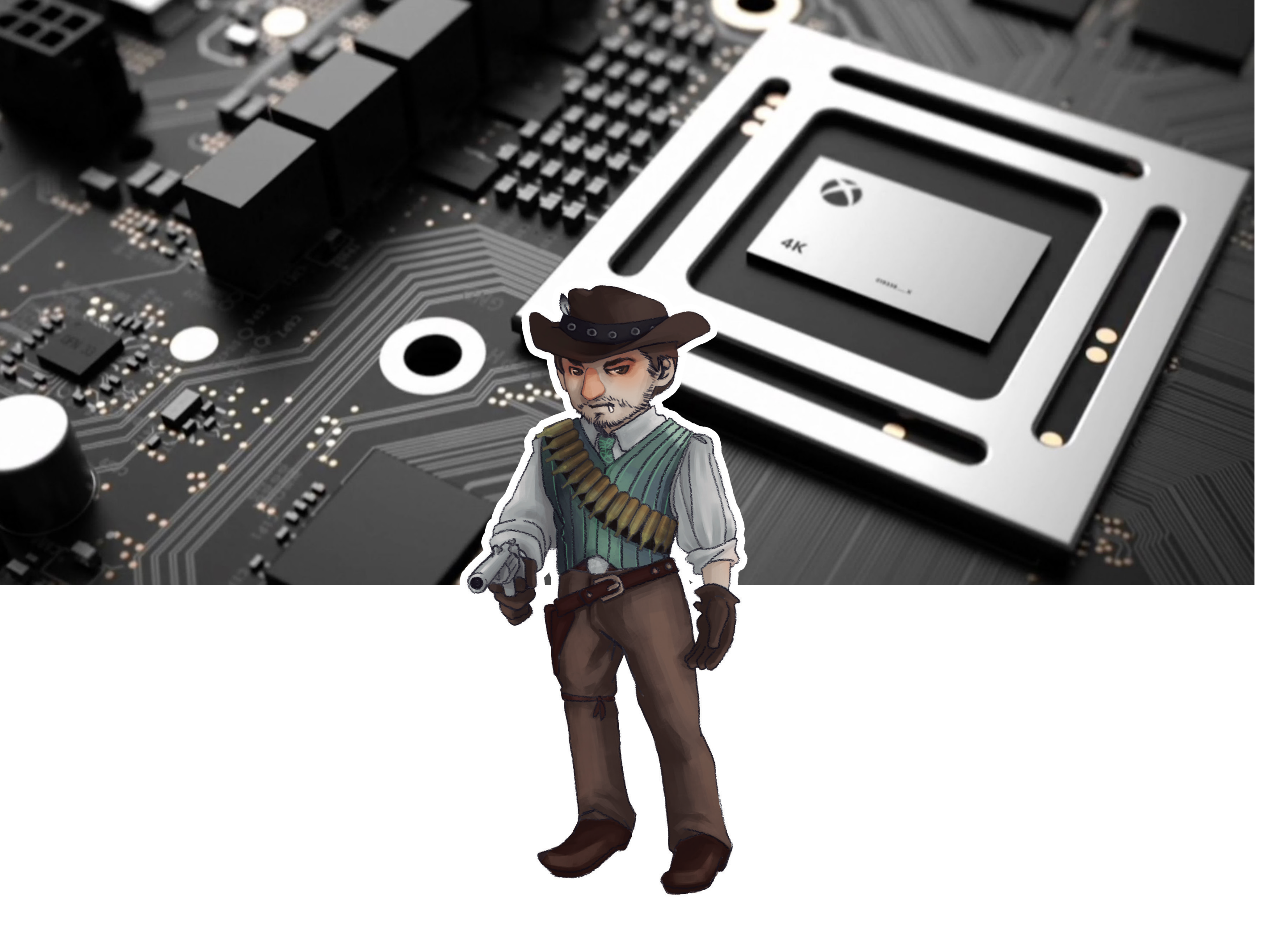
Sus dedos adornan las oficinas de GTM. Sabe moverse por el Yermo perfectamente, aunque lo tiene que hacer con manos robóticas.



REPORTAJE: DESTINY

¿Cuál ha sido el recorrido de Destiny ahora que estámos tan cerca de ver una secuela? Hacemos memoria en un total de cuatro páginas.

PÁG 20



EL EDITORIAL

Degenerando las generaciones

POR JORGE SERRANO

Puede que, cuando estéis leyendo estas líneas, PS4 Neo, PS4K o como quiera que se llegue a llamar, sea presentada el 7 de septiembre —no llegamos por cierre editorial—. Y puede que llegue a ser la nueva chica popular, **pero también puede que llegue tarde al baile**: la nueva generación comenzó hace tres años. En eso habíamos quedado, ¿no? El caso es que parece que ni los aficionados ni los periodistas se aclaran y se contradicen constantemente: con Playstation 4 y Xbox One se dijo que empezaba la nueva generación...y ahora se saca una nueva consola. **¿Se acabaron las generaciones?** ¿O se intenta camuflar el cambio de la misma? ¿Existirá evolución? No sé, son dudas que se quedan en el aire, por mucho que se nos quiera explicar.

Muchos defienden desde entonces (y desde antes de que se confirmase) que PS4 Neo/4K **pertenecerá a la misma generación que Xbox One y Playstation 4** e, incluso, Nintendo NX, porque no supone un gran salto a nivel gráfico respecto a las actuales consolas delos diferentes fabricantes (quizás ni uno pequeño, pero bueno, esperemos a que vayan hablando los juegos).

¿Qué es una generación, qué la define entonces? No hace falta ni ir al diccionario para saber que la más obvia es el tiempo: nacer y vivir en unas fechas y entorno iguales o muy similares a otros. Y PS4 Neo/4K, dentro de unos meses lo veremos, llega por el (supuesto) agotamiento de Playstation 4 (permítanme que lo dude), sí, pero todo apunta que será para competir contra la potencia del PC

¿SERÁ CONSIDERADA PS4 NEO/4K UNA CONSOLA DE NUEVA GENERACIÓN? ¿ES APROPIADO DECIR QUE PERTENECE A UNA GENERACIÓN DISTINTA A PLAYSTATION 4 Y XBOX ONE, O REALMENTE LA COMPARTEN?

y, sobre todo, para empujar la realidad virtual —o eso parece—, no para competir contra las consolas actuales, aunque sea lo que haga por el momento. Tampoco debemos olvidarnos de que en el horizonte están NX (de la que no conocemos absolutamente nada) y Xbox Scorpio, que apunta a los 6 TFlops. Con esto, Sony puede quedarse en el limbo, ya veremos por dónde le sale la jugada.

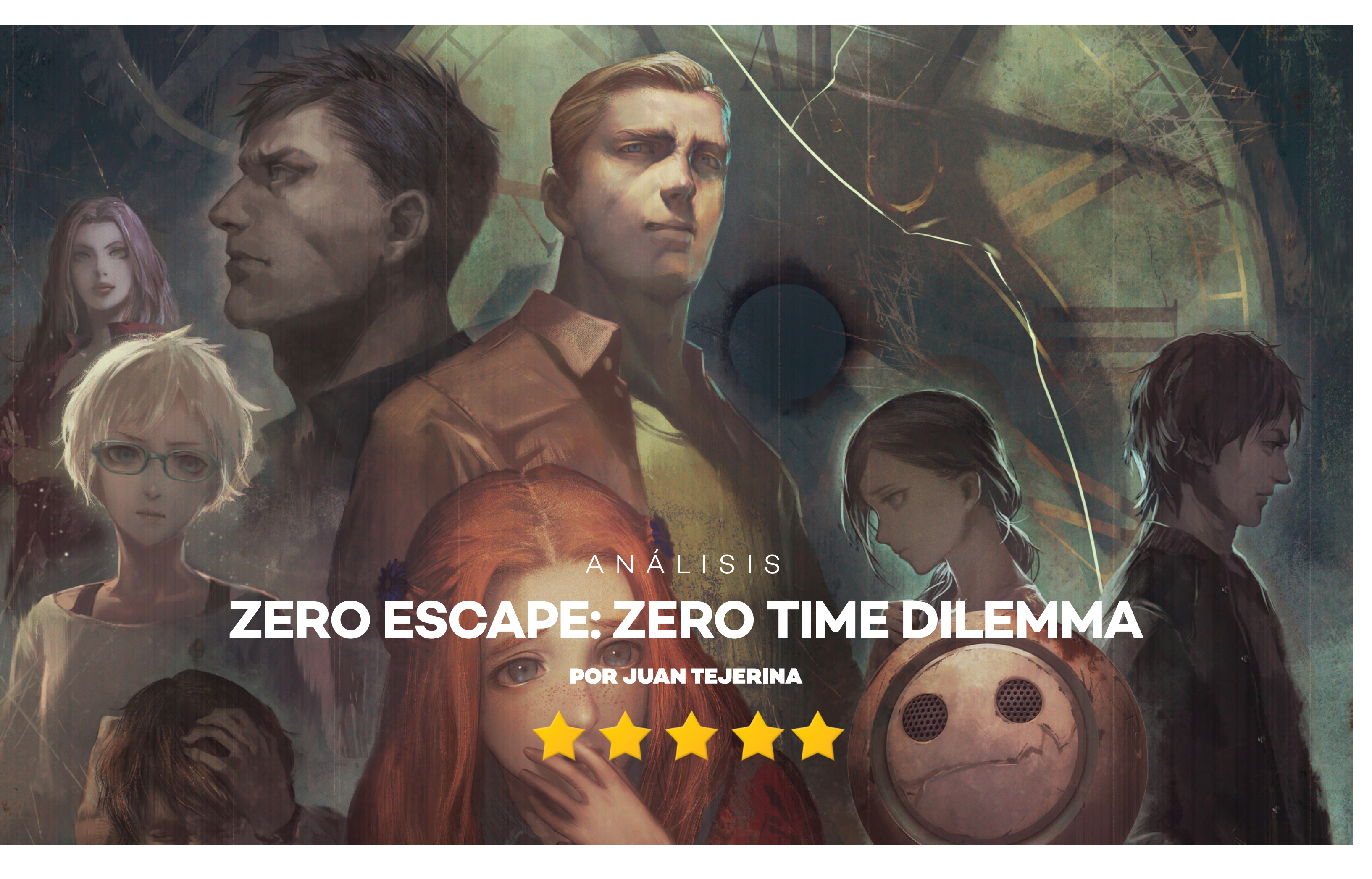
Lo cierto es que «NEO», «SCORPIO» y «NX» intentarán que nos decantemos por ellas en lugar de sus homónimas «consolas base». **Correrán en la misma carrera.** Pero también es cierto que decir que al ser más potente ya no competirá con ellas. Es como decir que la primera Playstation no competia con Nintendo 64 al tener la mitad de bits de potencia, o que Playstation Vita y Nintendo 3DS no fueron competencia la una de la otra, no pertenecían a la misma generación de portátiles por ser Vita mucho más potente. Quizá sea por no tener rivales que Sony se tome la libertad de dar este paso intermedio. Pero...¿qué pasará cuando salga Scorpio? **¿Tendremos PS5 —o como quieran llamarla— a la vista?**

Antes, hace años, en los videojuegos estaba todo por hacer y sobre todo, ese avance que definía una generación se media en bits y gráficos. Llegados a este punto en el que los gráficos han llegado a un punto donde se pueden contar las manchas y arrugas en la piel del personaje de turno, este aspecto se hace cada vez menos relevante y **deben entrar en juego (nunca mejor dicho) otros factores que hagan que la consola ofrezca posibilidades nuevas** respecto a su predecesora y rivales en el mercado. En cualquier caso, el salto a nivel gráfico en las consolas que se están comercializando en la actualidad, aunque tardío, es enorme respecto a su predecesores. Quizás el problema es que queremos entrar en la lucha de «a ver quién la tiene más gorda», un juego que parece parece no tener fin y que, valga la redundancia, nos puede llevar al fin del juego. Sin duda, parece que **estamos ante la degeneración de lo que llamábamos generación.**





Aspecto no oficial de Nintendo NX



ANÁLISIS

ZERO ESCAPE: ZERO TIME DILEMMA

POR JUAN TEJERINA

UNA HISTORIA NO ES ABSOLUTA: ES SOLO EL RESULTADO DE UNA CADENA DE DECISIONES.

Recuerdo como si fuese ayer el primer contacto que tuve con la saga. Disfrutaba de mi flamante PS Vita y había leído —por encima— cosas buenas de *Virtue's Last Reward*. Como muchas otras veces, lo compré sin querer "*spoilearme*" demasiado. Por norma general, un servidor ha descubierto que los juegos que más me han sorprendido son **aquellos de los que no esperaba nada**; así que ni corto ni perezoso me hice con él.

«Durante casi una semana no pude despegarme de mi portátil»

Un **frenesí narrativo** que me obligaba constantemente a resolver puzles, tomar decisiones muy difíciles e ir reuniendo las piezas de un rompecabezas aún más grande y complejo: el del argumento del juego. Recuerdo perfectamente que me sorprendió a un nivel inesperado, y no se me olvida la sensación de sorpresa y **satisfacción personal** que sentí al terminar el juego. Reunidas todas las piezas: la historia encajaba perfectamente. Y no era un argumento sencillo, sino una historia tremendamente compleja pero tan bien hilvanada que tenía todo el sentido del mundo *¡sin dejar flecos sueltos!* Una suerte de puzle final reunía todo lo vivido en el juego a lo largo de todas las historias paralelas. Y es que el juego se desarrollaba en torno al concepto del **Gato de Schrödinger** y la toma de decisiones. De poder **saltar a otra línea temporal** donde en vez de elegir una cosa, hubieses elegido la opuesta. De poder vivir una historia completa en todas sus variantes, desde los ojos de todos los personajes. Y de que al final todo tenga un sentido capaz de dejarte sentado en el sillón, con el sabor del que ha disfrutado un plato único.

Mientras escribo estas líneas me pregunto *«¿qué estará haciendo el «yo» que no compró Virtue's Last Reward? ¿El que no habría tenido ningún interés en importar Zero Time Dilemma desde Alemania sólo por tenerlo por siempre en la estantería? ¿Seguiría amando los videojuegos? ¿Estaría escribiendo en GTM ahora mismo?»*

Zero Time Dilemma continúa lo vivido en *Virtue's Last Reward;* con lo que **es muy recomendable jugarlo en primera instancia**. Sin embargo, no se trata de una continuación al uso; dentro de una cronología posterior. El juego nos traslada muchos años antes —al año 2028— para revivir el momento exacto en que se desencadenarían los terribles acontecimientos que daban pie a *Virtue's Last Reward.*

En esta ocasión nos encontraremos encerrados en un búnker junto con otras ocho personas. Un misterioso personaje que vuelve a responder al nombre de Zero ha recluido a nueve elegidos para participar —de forma obligatoria— en el *«Juego de las Decisiones»*. Para ello, los nueve participantes han sido divididos en tres grupos y sepa-

rados en distintas instalaciones dentro de la prisión. Incomunicados entre sí, se las verán y desearán para resolver los misterios en busca de las claves que les permitan escapar de la cárcel subterránea. Como manda la tradición en la saga: **el precio de las claves suele implicar la vida del resto de participantes**. En esta edición, la muerte de un participante equivale a la revelación de un código; reuniendo seis códigos podremos escapar de nuestra prisión.

PROTAGONISTAS NUEVOS Y VIEJOS

Uno de los grandes alicientes de la serie son los personajes. Reunir bajo un mismo punto de presión a personalidades muy dispares puede convertir la situación en un *Gran Hermano* de lo más macabro. Para esta tercera y última entrega, contaremos con personajes conocidos y otros nuevos. Llama la atención que en esta ocasión **son más reales, más creíbles y más llenos de luces y sombras**. Los nueve parecen ser personas muy comunes, pero más allá de las apariencias hay muchas sorpresas que descubrir a lo largo del juego.

Si en *Virtue's Last Reward* tardábamos un poco en descubrir la posibilidad de saltar a historias alternativas, en *Zero Time Dilemma* **podremos hacerlo prácticamente desde el principio**. El juego nos muestra desde el comienzo un enorme árbol en el que la historia se va ramificando a través de las decisiones que tomen los tres equipos. El orden en el que lo juegas depende totalmente de ti y en un principio puede resultar mentalmente incómodo. Un sinfín de pedacitos de historia divididos en tres equipos que podremos jugar en el orden que queramos *¿cómo te vas a enterar de la historia así?* Pues aunque puede resultar extraño, lo cierto es que el **diseño del juego está tan bien llevado** como para que el orden no afecte en absoluto al resultado final.

Juegues en el orden que juegues, el título irá desvelando nuevas piezas adicionales en momentos clave, que servirán como nexos entre los distintos puntos hasta que al final —como por arte de magia— todo cobre sentido. El diseño del título es **una obra de ingeniería en términos narrativos.** El misterio final, resultado de haber completado las diferentes tramas, es la mayor recompensa que puede tener un jugador. La satisfacción de entenderlo todo, por complejo que parezca. Una sensación que **muy pocos juegos transmiten hoy en día**: la recompensa a través de la pura satisfacción intelectual. De sentirte inteligente. Sin más.

Ahora que sabes que para escapar son necesarias las muertes de seis personas, y que tendremos la posibilidad de saltar de un arco argumental a otro donde las decisiones son diferentes: puedes hacerte una idea de lo que ocurre a lo largo del juego. Presenciaremos escenas horribles, donde las cosas no han salido bien; donde los pactos no han sido respetados; donde han ocurrido traiciones entre compañeros. O, también: donde la suerte **no ha sonreído** y en vez de cara ha salido cruz. Todo gira en torno a la posibilidad de que podría haber ocurrido algo diferente (tanto por decisión nuestra como por pura casualidad) y cómo habría afectado eso al devenir de la historia.

PUZLES MÁS ALLÁ DEL ARGUMENTO

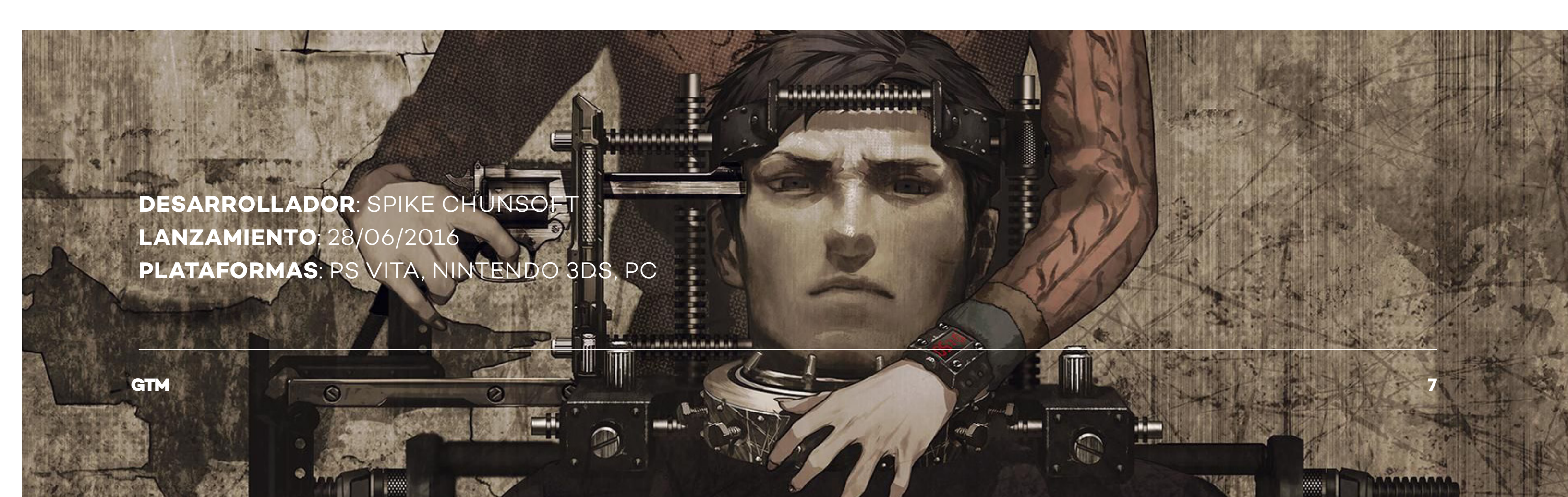
Si bien el mayor puzle del juego es el propio argumento, en el plano jugable *Zero Time Dilemma* cuenta con ni más ni menos que **trece habitaciones** de las que tendremos que escapar. La dificultad de estos puzles es variable, algunos nos resultarán muy sencillos y otros nos obligarán a buscar en internet. Sea como fuere, contemplan temáticas muy diferentes que van desde nuestras habilidades matemáticas hasta nuestras habilidades cognitivas. Pasando por memoria, ecuaciones y series lógicas. Puzles que pondrán a prueba nuestra inteligencia en mayor o menor medida y nos premiarán con la satisfacción de haberlos resuelto. El resultado son unas **20 horas de juego** a buen ritmo.

EXTRAÑO APARTADO ARTÍSTICO

A pesar de la gran mejora que sufre el juego con respecto a sus predecesores, lo cierto es que **artísticamente el juego puede resultar extraño en una primera instancia**. Los modelados de los personajes son correctos, pero tanto las animaciones como los movimientos en general resultan... *raros*. Y es que el juego no parece apostar por este apartado como medio comunicativo principal. A pesar de que es cierto que no lo necesita y al cabo de un rato nos habremos acostumbrado: **el juego podría mejorar en este apartado**. Los movimientos se antojan robóticos y calculados.

Sin embargo nos olvidaremos rápido de este aspecto porque la **historia es tan buena y tan absorbente** que ocurre como con una buena novela: la acción ocurre en tu cabeza. Una historia capaz de hacernos pasar por varios estados y que no nos dejará indiferentes: con un final tan redondo que hará de la experiencia algo inigualable.

Como único **punto negativo** habría que señalar que el juego viene en **perfecto inglés.** Y aunque el doblaje es correcto y ayuda a meterse en la trama: no es menos cierto que hay que tener un buen nivel de inglés para hacerse a la idea de la magnitud de la historia. Siendo un juego cuyo mayor peso recala en la narrativa, sólo es disfrutable con un nivel medio-avanzado en la lengua de Shakespeare. Por lo que si el inglés no es problema: corre a hacerte con él.



DESARROLLADOR: SPIKE CHUNSOFT
LANZAMIENTO: 28/06/2016
PLATAFORMAS: PS VITA, NINTENDO 3DS, PC



ANÁLISIS

NO MAN'S SKY

POR ROBERTO PINEDA

No Man's Sky - Ilustración por CM2D

Parece que fue ayer cuando vimos por primera vez a *No Man's Sky* durante los premios VGX de 2013. Camino de tres años después y, tras un tortuoso desarrollo marcado por la polémica durante su recta final, por fin lo tenemos aquí. Por fin emprendemos el vuelo. **El equipo que forma Hello Games, comandado por Sean Murray, concibió una idea íntima, una idea extremadamente ambiciosa: explorar libremente un universo de proporciones prácticamente inabarcables.** A poco que seáis asiduos a seguir los rumores, entrevistas y noticias que salpican a nuestro hobby favorito sabréis que *No Man's Sky* ha logrado convertirse en uno de los grandes protagonistas del año. Son muchos los meses que han pasado sin que el juego contase con una fecha de lanzamiento, y cuando finalmente la tuvo fue retrasado nuevamente cuando su llegada estaba a la vuelta de la esquina. Sé que las estrellas que otorgamos a cada título son un elemento que siempre llama la atención y antes de meternos en faena voy a tomarme la libertad de ser muy claro: ***No Man's Sky* ha fracasado pero, ¿de quién es la culpa?**

LA IDEA EN SÍ MISMA

Estoy seguro de que todos los que teníamos muchas ganas de jugar a *No Man's Sky* le tomamos la palabra a Sean Murray. Explorar el universo a bordo de nuestra nave, descubrir una infinidad de planetas desconocidos y documentar todo tipo de nuevas especies no podía sonar mejor. ¿Qué ha pasado finalmente? Lo cierto es que explicar lo sucedido es tan complicado como hacernos una idea del tamaño del juego o, mejor dicho, del supuesto tamaño del juego. ***No Man's Sky* es un título muy difícil de recomendar**, una propuesta que no va dirigida a todos los públi-

cos. La mecánica principal del juego es el *crafteo*: buscar materiales para fabricar todo tipo de objetos que nos permitan sobrevivir y seguir avanzando.

Con más de 18 trillones de planetas a nuestra disposición y libertad total para visitarlos, incluso a mí se me hace extraño no destacar la exploración como mecánica por excelencia del juego de Hello Games y eso es porque, simple y llanamente, es una verdad a medias. **Considero que el juego engaña al jugador constantemente,** haciéndole creer que tiene algo enorme a su disposición e intentando que éste sienta que acaba de descubrir algo nuevo. Si nos quedamos con la base y no rascamos la superficie, es cierto que no dejas nunca de descubrir planetas, animales y nuevos objetos pero, ¿realmente estás explorando? No lo tengo claro. Cada planeta cuenta con seis puntos de control, unas balizas que nos permiten guardar partida y llamar a nuestra nave, y sigo dándole vueltas al hecho de que, por alguna extraña razón, cuando aterrizas en un planeta, estas balizas se encuentran cercanas a tu posición y la distancia entre ellas no parece demasiado grande. **Es como si el juego programase automáticamente una serie de puntos de interés para ubicarlos delante de tus narices.**

Vamos al siguiente punto: los descubrimientos. ¿Recordáis el famoso Atlas? Esa especie de gran enciclopedia que albergaba toda la información del universo y que nosotros tendríamos que completar gracias a nuestro escáner. Es cierto que el juego hace uso de la palabra «registrar» para todo lo que vamos descubriendo, ya sea un nuevo planeta, un animal o una planta pero, **a la hora de la verdad, la sensación de estar descubriendo cosas nuevas también queda en agua de borrajas**. No hay un índice que liste cuántas cosas nos faltan por descubrir, ni siquiera algo que distinga las categorías de cada tipo de animal o ecosistema. Simplemente, cada planeta cuenta con un número fijo de elementos por descubrir a nivel local, y eso queda muy lejos de lo que muchos jugadores esperábamos en cuanto supimos por primera vez de la existencia de ese Atlas.

Ya sabemos que el juego emplea un sistema que genera planetas de forma *procedural* y por eso no es posible intuir qué vamos a encontrar en el siguiente viaje, y parece que finalmente dicho sistema hace lo mismo con todos los elementos del juego. No hay una especie de control que nos permita clasificar la información y todo, **absolutamente todo lo que sucede en el juego acaba siendo un capricho del azar**. Podemos encontrar una nave de grandes cualidades a los quince minutos de juego, o bien podemos no encontrarla jamás. Entiendo que cada planeta sea una incógnita, pero no me gusta que todo quede sujeto a la suerte. Esto es algo que ya dije en mi análisis para nuestra web, el cual por cierto os invito a leer si queréis informaros más a fondo sobre otras mecánicas y diversos aspectos del juego. En definitiva, ***No Man's Sky* no se siente capaz de cumplir con todo lo que prometió**.

LA CAMPAÑA PUBLICITARIA

Exploración, combate, comercio y supervivencia. Estas cuatro palabras os serán muy conocidas si habéis seguido la recta final de la cuenta atrás para su lanzamiento. En cuanto Sony ha hecho lo propio días antes de su distribución, el juego ha disfrutado de un protagonismo que nunca antes tuvo durante más de dos años. No os voy a engañar, los videos me gustaron muchísimo y estoy seguro de que sirvieron para que muchos jugadores tomasen la decisión. El problema es que *No Man's Sky* es algo tan inmenso que resulta imposible de explicar en los poco más de cinco minutos de video que suman entre los cuatro elementos citados. El más significativo de todos es el vídeo que nos mostraba el combate, enseñándonos lo que viene a ser un juego de acción, algo que dista mucho de la propuesta del título de Hello Games. Estos vídeos se me antojan como un resumen de los mejores momentos del juego. **Espectaculares batallas espaciales, tiroteos a pie con temibles enemigos de gran tamaño... Sí, todo esto está dentro del juego, pero es posible que pasen muchas horas entre cada uno de esos momentos.**

El *marketing* es una herramienta muy poderosa en los tiempos que corren, creo que todos estamos de acuerdo en eso, pero también puede convertirse en un arma de doble filo. No siempre es bueno promocionar algo sobremanera, porque los usuarios pueden acabar confundidos y crearse unas expectativas que podrían no verse reflejadas en el producto final. Si *No Man's Sky* siempre ha estado en la sombra, ¿por qué erigirse de repente como uno de los grandes protagonistas día sí, día también? Tengo la sensación de que el juego se ha querido vender como algo ligeramente distinto a lo que realmente es. Como ya hemos dicho en más de una ocasión, **no es un juego para todo el mundo pero, casualmente, sí parece que ha sido comprado por todo el mundo.**

Algo que no sentó nada bien fue el retraso de última hora cuando la llegada del juego era inminente, y parece que finalmente sí que era necesario. El juego arrastra problemas técnicos importantes: *crasheos*, problemas con los servidores y algún que otro bug. Está claro que **el juego no estaba para salir al mercado aún pero, ¿lo está ahora?** Las alarmas se dispararon el pasado 12 de agosto, fecha en la que *No Man's Sky* llegaba a PC. Más de 7000 análisis por parte de los usuarios de Steam dejaban claro el éxito que ha tenido el juego de Hello Games, pero el 70% de dichos comentarios eran negativos y eso no deja lugar a debate alguno: el juego está verde. Muchos usuarios se quejaban de que el juego rendía peor que en una PlayStation 4 y eso que lo estaban jugando en equipos de características sustancialmente superiores a las que encontramos dentro de una consola. Todo esto me lleva a lanzar una pregunta: **¿Hello Games estaba de acuerdo en lanzar el juego el 10 de agosto? ¿Merecía la pena cumplir los plazos a cualquier precio?**



NOSOTROS MISMOS

No es la primera ni la última vez que unas altas expectativas se vuelven en nuestra contra. Como comento un poco más arriba, el desarrollo de *No Man's Sky* no deja de ser curioso puesto que, tras muchos meses en la sombra, de repente comenzó a ser noticia cada día. **Esas ganas tan intensas por alcanzar algo que a veces nos lleva a evadirnos de la realidad, eso a lo que todos llamamos *hype*.** Aunque es una palabra que solemos atribuir al videojuego, realmente puede manifestarse en cualquier ámbito de nuestra vida cotidiana. Yo suelo relacionarlo con esos casos en los que conocemos por primera vez a una persona y nuestro cerebro tiende a rellenar la información que aún no tenemos con elementos positivos. Aunque dicen que el ser humano es pesimista por naturaleza, creo que cuando se trata de algo que aún está por venir tendemos a ser totalmente positivos.

He de confesar que mi nivel de expectación por *No Man's Sky* siempre ha sido muy alto. Quizás porque soy un apasionado de la ciencia ficción, quizás porque creí en todo lo que dijo Sean Murray, e incluso puede que también se deba a esos espectaculares videos que Sony fue distribuyendo durante las vísperas a su lanzamiento. El juego no ha cumplido mis expectativas **pero, ¿ha cumplido las suyas propias? Yo creo que no**. Lo comentado un poco más arriba sobre el dudoso uso de la palabra exploración no es culpa de las expectativas Los numerosos problemas técnicos no son culpa de la idea que nos vendió Hello Games. E**l juego sufre de problemas propios y ahí poca culpa podemos tener los jugadores.**

CONCLUSIONES

Vuelvo a recomendaros el análisis de nuestra web si queréis saber muchas más cosas sobre el juego y sus mecánicas, porque son tantas que resultan prácticamente tan inabarcables como el juego en sí. Sé que hoy día las notas que reciben los juegos pueden llegar a tener cierta influencia en los usuarios pero, personalmente, creo que nadie debería quedarse sólo con eso. ***No Man's Sky* no es un mal juego; tiene sus problemas, ha fallado en algunos elementos y no ha cumplido con las expectativas de muchos de nosotros, pero no por ello deja de ser un título disfrutable.** Lo que sí tengo muy claro es que el juego debería haberse publicado mediante acceso anticipado, al igual que hicieron otros como *Starbound*, un título de características similares. A juzgar por el sonado retraso de dos meses, **el juego de Hello Games no estaba listo para salir,** y a juzgar por lo visto tras más de 70 horas de juego, la cosa no ha cambiado demasiado.



No sorprende el hecho de que un nuevo título sufra diversos problemas durante los primeros días, pero si tenemos en cuenta que todo esto se suma a un desarrollo que nunca estuvo exento de polémica, así como a los niveles de ambición de su propuesta, está claro que **Hello Games se ha visto completamente superada.** *No Man's Sky* tiene virtudes y defectos al igual que otros muchos títulos y, en el fondo de la cuestión, los gustos personales entran en juego a la hora de tomar una decisión. Eso no va a cambiar; te gusta o no te gusta. El problema es que en algunas ocasiones el juego se ha vendido como algo que no es, puesto que ni coincide exactamente con lo que Sean Murray prometió ni tampoco con lo que su campaña de marketing nos ha querido mostrar. **Estamos ante uno de esos casos en los que no te pueden contar algo; tienes que probarlo**, al igual que sucedía con propuestas tan particulares como *The Witness* o *Gone Home*, entre otros. Por muy grande que sea su tamaño y muy altas sean sus pretensiones, ***No Man's Sky* es un producto menor al que una serie de condicionantes han disfrazado de súper producción y no, no lo es.**

DESARROLLADOR: HELLO GAMES
LANZAMIENTO: 10/08/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, PC

ANÁLISIS

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

POR ALEJANDRO CASTILLO

Resucitar franquicias clásicas se torna un reto apasionante a la par que arduo. Tienes la responsabilidad, como desarrolladora, de ofrecer una experiencia fresca y renovada desde los cimientos que la hicieron célebre en el pasado. No sólo por cuestiones de concordancia, sino por la tremenda cantidad de seguidores que esperan un producto que satisfaga sus necesidades. **En este punto se encuentra Eidos Montréal**, quienes tienen entre manos nada más y nada menos que uno de los estandartes de los *action-RPG* del siglo XXI. **Sí, me refiero a *Deus Ex.***

He de confesar que tras conocer la vuelta de la saga sentí miedo. No han sido pocas las compañías que han tratado de seguir el mismo camino, pero con resultados que estaban lejos de lo esperado. *Deus Ex: Human Revolution* fue el primer paso de esta serie de precuelas del título original. 2011 fue una época sombría para el mundo de los videojuegos, donde automatismos y *shooters* vulgares campaban a sus anchas día tras día. **En pleno *boom* de *Call of Duty* era difícil ver un título de la talla de *Human Revolution***, y menos aún sorprender al colectivo más veterano.

Y vaya si lo hizo. Eidos Montréal trajo trazos de las raices *Deus Ex* pero con un estilo más actual. Algunos, como es normal, no quedaron del todo contentos con la mezcla, pero la realidad fue bien distinta. Un punto de partida para una renovación necesaria... Por lo que nos encontramos aquí, **cinco años después para hablar de su secuela**. Gracias a la colaboración con Koch Media os traemos nuestras sensaciones de uno de los títulos más esperados para el presente año: *Deus Ex: Mankind Divided.*

DIOS DE LA MÁQUINA

Corre el año 2029; **el mundo cada vez está más dividido**. Han pasado dos años desde que *el padre de los aumentados* cometiera uno de los mayores errores de la historia de la humanidad. *El Incidente* ha acabado por dividir a la sociedad en dos clases: *los Naturales* y *los Aumens*. Estos últimos han sido tildados de parias, **quedando relegados a vivir en comunas como si de una raza inferior se tratara**. Unos culpan a Dios, otros al avance de la tecnología; pero al fin y al cabo ha sido la ambición del ser humano quien ha llevado a vivir esta situación.

Una vez más controlaremos a Adam Jensen, un aumentado que dio todo por intentar salvar a la humanidad, pero sus acciones no cambiaron la situación. Atormentado y hundido tras lo sucedido, se une al Grupo de Operaciones 29 (GO29), una célula recién creada por la Interpol con la que prevenir y combatir el terrorismo internacional. ***Deus Ex: Mankind Divided* es una secuela directa de *Human Revolution***, es decir, no jugar a su antecesor hará que no entendáis nada en absoluto de los acontecimientos que viviréis en él. Pese a ello, la compañía ha previsto al juego de un vídeo de 12 minutos donde resume el argumento desde la perspectiva de Adam.



Como es habitual en la saga, el argumento y el contexto son dos de los pilares claves del juego. El hilo conductor es sencillo de seguir, a la par de interesante, pero el gran número de términos pueden despistar al jugador. **El mundo de *Deus Ex* es rico en definiciones**, en más de una ocasión no comprenderéis algunas de las referencias o detalles que encontréis durante la travesía, pero con el paso del tiempo os adaptaréis rápidamente a lo que os rodea.

Pese a la dificultad por comprender los motivos de lo que sucede, **la trama engancha desde el primer minuto**. Entrar en detalles destriparía todas las sorpresas y giros que os esperan, pero en resumidas cuentas estamos ante un argumento que gira en torno a las disputas corporativas y gubernamentales bajo la premisa de la división de la sociedad. Cada compañía pretende sacar su propio beneficio de la situación sin importar quiénes sufren por ello. El juego posee una gran carga narrativa, tanto en forma de diálogos como en información extra a través de correos electrónicos, agendas de bolsillo y demás objetos de toda índole que servirán para expandir nuestro conocimiento sobre el universo *Deus Ex*.

El avance de la historia se moldeará según los caminos que elijamos **a través de las decisiones** que nos surgirán. Ser ofensivo o sigiloso también afectará a nuestro futuro en el juego, lo que cambiará diálogos, relaciones con algunos personajes, eventos, misiones e incluso el final. Sello de la franquicia.

GUERRAS INVISIBLES

Es fácil comprender qué es *Deus Ex* para quienes no estén familiarizados con el juego. Se trata ni más ni menos que de un ***action-RPG*** con toques de mundo abierto donde es el jugador quien elige su camino tanto con la toma de decisiones que afectan al desarrollo de la histo-

ria como en la forma de jugar. Somos nosotros, como Jensen, quienes tenemos la potestad de vivir la experiencia desde la perspectiva que queramos. Tras un prólogo intenso por las polvorientas paredes de un complejo en Dubai, llegamos a la primera zona con libertad: **Praga**.

Algunos mostraréis reticencias ante los mundos abiertos. Es cierto que el género últimamente está de moda, pero *Deus Ex* sigue un estilo más acotado. Pese a la libertad que ofrecen las calles de Praga, **las zonas de libre albedrío son de un tamaño medio tirando a pequeño** para que no afecten a la jugabilidad. Las distancias son cortas y tendrás que pensar en vertical, pues numerosos secretos aguardan a tu descubrimiento. La ciudad vivirá cambios según nuestro avance por la trama, y Praga no será la única ciudad que visitemos…

Como comenté, *Deus Ex: Mankind Divided* es una secuela directa de Human Revolution; no solo en lo que respecta a la historia, sino en diseño y los aspectos jugables. **El juego toma la base de 2011 y la potencia** con la inclusión de un mayor número de objetos, una mayor pulidez de los controles y niveles más ambiciosos e intrincados. No esperéis una gran revolución, *Mankind Divided* es un paso más por asentar una fórmula ganadora. Una decisión acertada para mi gusto, pues una secuela siempre debería ser una continuación en todos los ámbitos del juego. Entrar en experimentos podría diluir la experiencia original.

Las misiones secundarias y las tareas opcionales siguen un esquema que muchos usuarios veteranos agradecerán. **No hay indicativos que ayuden a alcanzar nuestros objetivos**, tendremos que valernos de las descripciones y la información proporcionada para poder progresar en la misión. En algunas ocasiones un punto en el mapa indicará la zona en la que se encuentra la clave para avanzar, pero aun así necesitaremos explorar el entorno. Es sin duda una de las facetas que más satisfecho me ha dejado.

Sin embargo, las misiones de las historia nos pondrán en más de un aprieto. Los niveles han visto incrementado su tamaño, de la misma manera que los peligros humanos y mecánicos también.

REVOLUCIÓN HUMANA

Adam Jensen es un aumentado, lo que significa que podrá realizar diversas acciones que una persona normal no podría hacer. **El cuerpo de Jensen se divide en un total de 28 implantes** repartidos por sus miembros, y dentro de la mayoría se dividen según en nuevas opciones que aportan profundidad. La progresión del protagonista se basa principalmente en la recolección de **puntos de Praxis**, indispensables para desarrollar el potencial de los implantes. Sigue una linea parecida a su antecesor, pero con novedades.

Durante los primeros compases del juego, al aplicar un punto en determinados implantes aumentará la inestabilidad del cuerpo de Adam. Para estabilizar su energía, debemos deshabilitar algún otro. Esta elección es irreversible, por lo que tendréis que tener sumo cuidado al elegir con cual os queréis quedar. Poco después, en un momento de la trama obtendremos un objeto con el que desbloquear aquellos implantes que hayamos deshabilitado, dejándonos desarrollar el potencial de Adam con completa libertad. Algunos de los nuevos implantes son verdaderamente útiles, **como el pirateo a distancia o los dardos eléctricos que salen de nuestros propios nudillos.**

Dichos implantes **forman parte del avance en los estilos de juego**. Algunos jugadores vieron escasas sus opciones de juego en el anterior título, por lo que la compañía ha decidido potenciar estos aspectos. En lo que respecta a la parte ofensiva, **las sensaciones arma en mano son bastante mejores**. El arsenal a nuestra disposición se comporta de manera más suave y ha visto aumentadas sus capacidades. Podremos personalizar nuestras armas en tiempo real con un menú parecido a lo que muestran juegos marcas como *Crysis*. De hecho, **algunas de ellas pueden reconvertirse**: podemos cambiar el tipo de munición para que —en vez de balas— dispare dardos eléctricos con los que neutralizar aparatos electrónicos por un breve espacio de tiempo.

Quienes prefieran una experiencia evasiva y sigilosa seguirán pudiendo hacerlo. **El juego es perfectamente terminable sin matar a un sólo enemigo**, siendo una de las maneras más divertidas de avanzar en el juego. Jugar de este modo seguirá reportando el mayor número de puntos experiencia; el esfuerzo merece la pena pues desarrollaremos más rápidamente a Jensen. Uno de los implantes más útiles del juego es el módulo social, el cual nos permitirá persuadir a nuestro adversario en un combate dialéctico. A veces la manera de resolver las situaciones puede ser pacífica.

HUMANIDAD DIVIDIDA

***Deus Ex: Mankind Divided* tiene algo especial que atrapa al jugador desde el principio**. Es una *rara avis* en una industria que nos tiene poco acostumbrada a recibir títulos de este calado con la calidad de éste. El juego mezcla géneros con los que ofrecer una mayor libertad de acción al jugador. No es un *sandbox*, pero tienes un pequeño mundo en el que navegar y descubrir secretos. Tampoco es un *shooter* puro, pero si lo prefieres puedes jugar como tal. La diversidad de propuestas que atesora le convierte en una opción muy seria para un gran abanico de jugadores.

Pero no todo es de color de rosa. Como le ocurre a títulos de la talla de *Dishonored*, **los poderes** —en este caso los implantes— **pueden llegar a romper la experiencia en una fase bastante temprana**. No me malinterpretéis, este *Deus Ex* es un título bastante intenso que requiere tener especial cuidado si utilizamos técnicas no letales, pero algunas mejoras facilitan demasiado la tarea. En comparación con *Human Revolution*, **éste me ha parecido más asequible en su máxima dificultad**. No es algo que la gran mayoría notará, pero los avezados en la franquicia estarán de acuerdo conmigo.

Además, **va siendo hora de que la inteligencia artificial reciba una actualización**. En combate directo son letales, pero actúan de manera errática. Las patrullas en modo pasivo no suelen dar muchos quebraderos de cabeza al jugador, y al evadirlos tampoco cooperan. Un mayor número de órdenes aumentaría el desafío, añadiendo profundidad a la fórmula. Y bueno, no nos podemos olvidar de **las ejecuciones, las cuales siguen siendo animaciones automáticas que congelan la acción** al realizarlas. Estos detalles son los que no le permiten alcanzar un paso más.

Pese a lo negativo, ***Deus Ex: Mankind Divided* es una experiencia divertida y amena.** Tras las más de 40 horas que he invertido para alcanzar la meta final, ha superado mis expectativas. Una secuela debe ser esto: una mejora sobre lo establecido con anterioridad. De lo mejor que podréis encontrar en este 2016.

DESARROLLADOR: EIDOS MONTRÉAL
LANZAMIENTO: 23/08/2016
PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE, PC

FINAL FANTASY XV

UNA FANTASÍA MUY REAL

POR BORJA RUETE

Se dice pronto, pero ya han pasado diez años desde que Square Enix anunció *Final Fantasy Versus XIII* en el E3 de Los Ángeles. Fue durante esa edición, 2006, cuando la compañía nipona se engalanó para salir al escenario y presentar todos sus pesos pesados de cara al futuro. Un futuro que se adivinaba glorioso, más aún si se analizaba su lustroso pasado. Además del juego de Noctis, pudimos ver también *Final Fantasy XIII* en movimiento: dos títulos diferentes en su concepción, pero de extraordinaria ambición.



Entonces todavía no lo sabíamos, pero los siguientes años iban a ser de decadencia máxima para la empresa nipona. No solo la decimotercera entrega decepcionó a los seguidores de la franquicia, sino que el capítulo siguiente, completamente online, salió a la venta en un estado deplorable. Tanto fue así que se decidió relevar al director, Nobuaki Komoto, y rehacer el proyecto por completo. Pese a los millones de yenes tirados a la basura, la reconstrucción de *Final Fantasy XIV* concluyó satisfactoriamente y hoy día es un producto muy sólido.

La marcha de Hironobu Sakaguchi, padre de la saga, unido a los años truculentos de la fusión de Squaresoft y Enix, así como los problemas que surgieron en los estudios japoneses por su falta de adaptación a la alta definición, fueron algunos de los gérmenes del descalabro de la empresa durante la pasada generación de consolas. Bien es cierto que en las sucesivas secuelas protagonizadas por Lightning **se intentó reconducir la situación de todas las maneras posibles,** pero el nombre *XIII* ya estaba manchado, y a ojos de muchos jugadores la única solución era poner punto y final a las peripecias de la joven de cabello rosado. Square Enix no paraba de pulsar teclas sin ton ni son en la búsqueda de una combinación que le diera la fórmula para salir del hondo agujero en el que estaba metida. Sin embargo, lo único que consiguió fue alargar la agonía. Partícipe indispensable del tortuoso *via crucis* fue el poderoso motor gráfico *Crystal Tools*, excesivamente costoso y escasamente rentabilizado en lo que respecta a títulos que se valieron de él.

Con gran pompa y mucho paripé, y sin que faltaran los latinajos de turno, Square Enix se sacó de la manga toda una mitología que nos dejó pegados al asiento y con ganas de descubrir todos los entresijos que encerraba una idea tan ambiciosa como interesante. El objetivo era, de alguna manera, aunar varios proyectos bajo un paraguas común: los juegos elegidos fueron *Final Fantasy XIII, Final Fantasy Versus XIII* y *Final Fantasy Agito XIII*. La *Fabula Nova Crystallis* pretendía ser una especie de biblia de dioses e historias mitológicas que sirviera de trasfondo para unificar los universos de todos estos títulos. Sobre el papel sonaba estupendamente, pero en la práctica todo el plan se fue al garete cuando los distintos trabajos empezaron a hacer aguas. Los gerifaltes intentaron achicar el líquido con cubos; tarea inútil e infructuosa, debido a que por aquel entonces el barco ya tenía el tamaño de un Titanic. El naufragio fue, por tanto, inevitable; el disimulo por parte de Square Enix, también. Ni todo el maquillaje del mundo ni el pintalabios más sexy podrían haber ocultado el rostro demacrado del fracaso. Mientras tanto, la confianza de los jugadores se perdía a pasos agigantados; la red, incendiada hasta los cimientos.

La sombra de la cancelación

El desarrollo de *Final Fantasy Versus XIII* fue un infierno. Su director, **Tetsuya Nomura**, venía de triunfar en la saga *Kingdom Hearts*. Igualmente, había hecho sus pinitos en el cine con *Advent Children*, una película de bellísima factura técnica, aunque su calidad narrativa fuera ciertamente cuestionable. Cine aparte, el creativo japonés **parecía tener las garantías suficientes para llevar a buen puerto un trabajo de tal calibre**. Su pasado así lo acreditaba. La realidad, muy caprichosa de vez en cuando, se rebeló traidora. Tras el anuncio oficial, y después de algún que otro tráiler esporádico en ferias posteriores, el videojuego desapareció misteriosamente. Si nos remontamos al pasado y nos remitimos al contexto del momento, recordaremos que los capítulos *XIII* y *XIV* ya habían sido lanzados con infausto resultado. Por lo consiguiente, en ese clima de negatividad y falta absoluta de confianza, el silencio de Square Enix fue interpretado de la peor de las maneras, como una señal inequívoca de que el juego estaba muerto y enterrado.

Los rumores sobre la cancelación serpentearon libidinosos y conquistaron a la red con sus contoneos. Allá por 2012, las habladurías se intensificaron de tal manera que **el entonces presidente de Square Enix**, el defenestrado Yoichi Wada, **salió al paso de las malas lenguas** y afirmó en su cuenta de Twitter que todos esos susurros eran falsos y que el juego seguía en marcha según lo previsto. Las palabras fueron tomadas con sorna por una parte de los desconfiados seguidores, pero he admitir que un servidor seguía teniendo fe inquebrantable en que al final todo iba a salir bien; fe ciega injustificada, pero corazonada al fin y al cabo. *«I want to believe»*, como dirían en *Expediente X*.

De las cenizas surgió el Ave Fénix

Un año después de que las palabras de Yoichi Wada coparan los titulares de los medios especializados, Tetsuya Nomura volvió a asomar la cara en la conferencia que Sony realizó en la feria de Los Ángeles. Lo hizo en el vídeo previo a dos tráilers muy especiales: el primero de ellos, la resurrección de *Final Fantasy Versus XIII*; el segundo, el anuncio de *Kingdom Hearts III*. Aplausos, gritos, y algunas lágrimas se deslizaron por las mejillas de los asistentes. Como suele ser habitual en esta clase de eventos, los fuegos artificiales cumplieron su función a la perfección. **De pronto, lo que todo el mundo pensaba que estaba en los cajones más oscuros de Square Enix había salido a la luz con más fuerza que nunca,** precioso y gráficamente espectacular. Y de postre, la vuelta de *Kingdom Hearts*. ¿Qué más se podía pedir?

Los rumores que Kotaku publicó en 2011 no iban demasiado desencaminados. Sí, es cierto que el proyecto siguió su curso, pero también es cierto que las palabras acostumbran a tomar la forma de medias verdades cuando conviene. *Versus XIII*, ya rebautizado como *Final Fantasy XV* y despojado del lastre del número maldito, pasó de ser un juego exclusivo de PlayStation 3 a convertirse en un título de nueva generación. **La sustitución de Tetsuya Nomura por Hajime Tabata**, director de *Crisis Core: Final Fantasy VII* y de *Final Fantasy Type 0*, antiguo *Agito XIII*, fue una muestra de que el cambio había sido más profundo de lo que uno pudiera esperar a simple vista: los personajes y los escenarios nos recordaban mucho a lo que habíamos visto en el pasado. Sin embargo, y tal y como el propio Tabata llegó a reconocer, al trasladar el juego a PlayStation 4 y Xbox One, el estudio escogió los elementos clave del proyecto anterior, los cimientos más rudimentarios, con el fin de rearmar la nueva versión.

Fantasía y realidad, dos caras de una misma moneda

Como ya se ha mencionado, no todos los elementos de *Final Fantasy Versus XIII* están presentes en este decimoquinto capítulo. La base argumental, sin embargo, permanece bastante fiel al original, al igual que los protagonistas. La deliciosa banda sonora compuesta por Yoko Shimomura perdura prácticamente intacta, al menos en lo que se refiere a los hermosos acordes del Somnus. No obstante, **en el camino se ha quedado Stella,** uno de los personajes femeninos clave que ha desaparecido porque ya no encaja en el nuevo guión. Por otro lado, *Final Fantasy XV* se ha liberado de las cadenas que lo ligaban a la *Fabula Nova Crystallis*, de manera que las teorías sobre su encaje en esa mitología han quedado invalidadas.

La historia principal ha sufrido numerosos cambios. La eliminación de Stella ha permitido la creación de un nuevo personaje femenino. Se trata de **Lunafreya Nox Fleuret**, una misteriosa muchacha que será importante en el desarrollo de la aventura. La historia del juego se enmarca dentro de un contexto bélico en ciernes. Las maniobras del Imperio de Niflheim amenazan con desestabilizar el equilibrio de poderes. Sus ambiciosas huestes han conquistado todo el territorio a su paso, y el Reino de Lucis es el único que mantiene su independencia... de momento. El rey de la nación, Regis Lucis Caelum, traza los planes para resistir, pero las fuerzas imperiales son numerosas y están siempre al acecho. El reino enmudece cuando Niflheim encabeza un ataque por sorpresa y corre la noticia de que Regis, Noctis y Lunafreya han sucumbido a la muerte. Naturalmente, son rumores propagados por el enemigo.

Todo empieza con la traición de Nifheim, ya que con la excusa de la firma de un tratado de paz con Lucis, **el Imperio penetra en la capital del reino**, Insomnia, **y se hace con el control del cristal mágico de la ciudad**. Esta batalla iba a ser parte del juego principal (de hecho, aparece en un tráiler antiguo), pero finalmente ha tenido que eliminarse por exigencias narrativas. Eso no quiere decir que no vayamos a disfrutarla, puesto que Square Enix prepara *Kingslaive*, una película en 3D que narra precisamente esta impresionante lucha. Además de la cinta, los jugadores también pueden disfrutar del anime gratuitamente.

Los protagonistas de *Final Fantasy XV* son una pandilla de jóvenes liderada por el príncipe Noctis. El grupo lo compone Prompto, Gladiolus e Ignis. El concepto de juego gira en torno a la amistad en **una banda exclusivamente masculina**. Esto último ha suscitado punzantes críticas, pero creo que el estudio ha sido lo suficientemente valiente como para seguir su idea creativa sin permitir inferencias externas. La homofobia sigue muy presente en la sociedad y las bromas de dudoso gusto no han faltado ni por un momento, por no hablar de las criticas surgidas debido a la apariencia de los personajes. Resulta curioso que todo el mundo, de repente, se sorprenda ante unos diseños tan típicamente japoneses, como si nunca los hubiésemos visto con anterioridad.

El proyecto original fue concebido como un *spin off* dentro de la franquicia. Por eso, a pesar de compartir elementos de los clásicos, el título se separa un poco en otros aspectos. Uno de los más polémicos ha sido el sistema de batalla. Por primera vez han prescindido de los combates por turnos. Ahora, el videojuego ofrece un enfoque más directo y se vale de un sistema centrado en la acción. ¿Eso significa que ya no va a existir la estrategia? Nada más lejos de la realidad: el juego no es un *«machacabotones»*. **No en vano se ha añadido un modo espera para poder gestionar las tácticas durante el combate.**

Otra de las grandes novedades de *Final Fantasy XV* es su **mundo abierto**. Enorme, lleno de naturaleza, fauna, ciudades, entretenimiento y misiones; paseos en coche, al más puro estilo *road movie*; campamentos, colegueo, hogueras y comidas; peligros, invocaciones, magia y muchas batallas. No hay que olvidar que el objetivo del juego no es otro que recuperar el Reino de Lucis. Espero sinceramente que el mundo abierto sirva para enriquecer y no para añadir contenido sin sustancia.

> *«Quiero misiones que realmente me hagan sentir parte de ese mundo, no listas de la compra o contratos de cazador de monstruos»*

Mi esperanza es que ese universo que tan bien mezcla la fantasía con la realidad sea también un entorno vivo y bien desarrollado.

Square Enix tziene una oportunidad de oro para redimirse de errores pasados. La tarea que carga Hajime Tabata sobre su espalda es muy pesada, pero estoy convencido de que el estudio se ha tomado muy en serio el hecho de culminar un proyecto que estuvo contra las cuerdas, pero que los amantes del género llevamos esperando una larguísima década. La fantasía final está de vuelta, y esta vez va a regresar a lo grande, de eso no me cabe ninguna duda, y a pesar de ello, un último contratiempo: el juego estaba previsto para el 30 septiembre, pero ha sido retrasado hasta el 29 de noviembre.



A SOLAS CON

FINAL FANTASY —XV—

UN NUEVO HORIZONTE

POR JUAN TEJERINA

Cinco horas, tres capítulos y un mundo por descubrir

A principios de agosto tuvimos la oportunidad de asistir a la presentación privada de *Final Fantasy XV*, donde pudimos disfrutar de **cinco horas de juego** ininterrumpidas a través de los tres primeros capítulos del juego —cuatro, si contamos con el misterioso Capítulo 0— y la verdad es que nuestras primeras impresiones son **muy positivas**.Ponte cómodo y sírvete tu bebida preferida porque queremos contártelo todo con pelos y señales. Y es que a pesar del **inesperado retraso que ha sufrido el juego**, lo que pudimos probar nos ha dejado con muy buen sabor de boca.

Capítulo 0

Mucho se ha hablado del "Capitulo 0" y no son pocos los rumores que circulan por la red con respecto al mismo. Nosotros hemos prometido **guardar el secreto** de su contenido, pero si os podemos adelantar que más que un capitulo jugable se trata de una pequeñisima porción del juego que nos meterá de lleno en una situación que no esperamos y tampoco sabremos ubicar dentro de la cronología del propio juego. Su cortísima duración y sus impactantes escenas servirán como punto de partida para avivar nuestro interés... *¿qué acaba de pasar?*

Enfoque clásico, desarrollo inesperado

Decian **Nomura** y **Tabata** que el juego nacía con claras inspiraciones en la obra de **William Shakespeare**. Si bién no vamos a pararnos a desgranar al autor, ni a la obra que más ha influido en este juego —*Hamlet*— lo cierto es que el título hace un despliegue argumental con una base intencionadamente clásica. La decimoquinta entrega de la serie **nos trae una historia de guerra** entre un reino y un imperio. Como contraste, también nos trae una **historia de amor** entre un principe y una princesa. Una base muy clásica que con el desarrollo terminará convirtiéndose en una trama propia de *Final Fantasy*.

Para ponernos en situación, el Reino de Lucis se encuentra en una posición de desventaja con respecto al Imperio de Niflheim. Poseedores del último cristal, Lucis ha avanzado a un ritmo diferente del resto y no son pocas las tiranteces que tiene con sus vecinos. En aras de alcanzar la paz, las familias regentes de los distintos reinos llegan a un acuerdo. **Se firmará un Tratado de Paz** entre Lucis y Niflheim. Además, este pacto se sellará con la boda de **Noctis Lucis Caelum** y **Lunafreya Nox Fleuret**, príncipe de Lucis y princesa de Tenebrae respectivamente.

La aventura comienza momentos antes de la boda real. Encarnaremos a Noctis, hijo del Rey Regis, reuniéndose con sus amigos antes de partir de viaje hacia el lugar del casamiento. Junto a él viajará su consejero **Ignis**, su guardaespaldas **Gladiolus** y su amigo de la infancia: **Prompto**.

Sin embargo, en pleno viaje nos llegan aciagas noticias que nos harán desviarnos por completo. Al parecer, Insomnia —capital de Lucis— ha caido. En los sucesos, tanto el Rey Regis, como la dama Lunafreya y el principe Noctis **han sido declarado muertos**. Es entonces cuando el joven principe, con la ayuda de sus inseparables amigos, decide emprender un viaje para recuperar su trono y descubrir la verdad.

Empujando tu propio coche

Si algo llama la atención en *Final Fantasy XV* es la **sutil ironía** con la que trata desde el primer minuto el clasicismo de su propio planteamiento. Lejos de resultar típica, la primera escena con la que nos veremos las caras será **la del propio Noctis empujando el Regalia**, pues al parecer, ni la sangre azul te libra de una avería de coche en el lugar más inesperado. Y nos referimos al lugar porque no tardaremos en darnos cuenta de que estamos perdidos **en medio de un desierto** cuyas semejanzas con el de Nevada son palpables. Un paisaje árido y seco atravesado por una timida

autopista que se pierde más allá de un horizonte ondulado por el calor. Para acompasar tan *tierno* momento, nos acompañará el romántico *"Stand by me"* interpretado por **Florence + The Machine**. Un tema **muy bien escogido,** ya que si prestamos atención a la letra no tardaremos en darnos cuenta de que *"cuando llegue la noche (Noctis) y la única luz que veamos sea la de la luna (Lunafreya)"*

Y es que este Final Fantasy está impregnado de detalles que no debemos dejar pasar por alto **¿Te has fijado en la enorme luna que tenemos en portada?** *No es casualidad.*

Un viaje "con los colegas"

Mucho se ha hablado del planteamiento de esta entrega, y a decir verdad se antoja **un soplo de aire fresco** que no le viene nada mal. En esta ocasión tendremos a Noctis y sus amigos de viaje en coche, recorriendo las carreteras de un mundo simplemente enorme. A pesar de que ha despertado cierta polémica por tratarse de un *"grupo de hombres"*, os podemos garantizar —tras cinco horas de juego— que se trata de una **elección acertada**. El equipo detrás del juego ha sabido captar muy bien la esencia de un viaje entre *amigotes*, y esto se ve reflejado en diálogos, secuencias y momentos que nos serán muy cercanas a esos instantes de amistad e intimidad que ocurren entre el género masculino. Somos conscientes de que **puede que sea un enfoque difícil**, y muy posiblemente no todos los jugadores sean capaces de entenderlo dado el extenso —y difuso— estigma social del machismo. Por lo que lo único que podemos recomendaros es que lo **disfrutéis con la mente abierta y libre de prejuicios** para descubrir un tipo de relación muy bien plasmada. La valentía de Square para representar una situación que puede traer polémica es señal inequívoca de que han querido hacer algo diferente. Parecen decir *"basta de tanta imposición social"*.

Auténtica Libertad

A riesgo de repetirme más que el ajo, volveré a decirlo una vez más: **detesto los *sandbox***. Son juegos que me exasperan por lo mucho que alargan su propuesta haciéndome ir de un lado al otro del mapa sin ningún aliciente más allá de **sumar horas**. Sin embargo, el planteamiento de este *Final Fantasy* me ha parecido sublime, pues nos ofrece **verdadera libertad.**

La libertad no consiste en soltarte en un enorme mapa para que hagas lo que te venga en gana, sino en **darte un mundo para que lo disfrutes como te venga en gana**. Para que lo juegues como realmente quieras: paseando por él, o yendo directo al grano. En este aspecto, la libertad que nos dará para afrontarlo es digna de elogio, pues está diseñado para permitirnos pasárnoslo de principio a fin evitando por completo los largos y tediosos paseos tan propios de un *sandbox*. De este modo, queda a elección del jugador cómo disfrutar de la propuesta del título.

Es innegable que la inclusión del Regalia como medio de transporte es un aliciente, pero una vez más estamos ante algo **totalmente opcional.** En cuanto tengamos disponible el coche, podremos elegir si lo conducimos nosotros o dejamos que nuestros compañeros piloten en nuestro lugar. Cuando dejemos que otros conduzcan, podremos indicarles que vayan al punto de la siguiente misión, y entonces nos pondremos en marcha sin mover ni un dedo. Los viajes en coche han sido diseñados para **alucinarnos constantemente con impresionantes paisajes** y vistas para recordar ¡Además, podremos sacar fotos!

En cuanto al manejo del Regalia resulta bastante aburrido en sus primeras etapas. Nos limitaremos a seguir la carretera —*on rails*— y punto. Nuestra participación como conductor se limitará a **elegir el desvío** de la derecha o izquierda, aparcar y cambiar la música de la radio.

Cada vez que lleguemos a una ciudad, gasolinera o un punto de interés tendremos disponibles **un buen número de misiones** secundarias que podremos —o no— aceptar. La posibilidad de recorrer en exclusiva la linea argumental está siempre presente y en ningún momento nos veremos obligados a realizar misiones secundarias. También es interesante remarcar que las misiones son variadas e incluso existe la posibilidad de apuntarnos a *"Batidas de Caza"* que harán las delicias de todo jugador de *Monster Hunter*. Resulta **muy agradable desconectar** de la línea argumental para hacer algún recado, descubrir algún punto con buenas vistas, o competir en una batida de caza.

Combates ágiles y dinámicos

Teníamos nuestras dudas a la hora de enfrentarnos a los combates. Un servidor, **amante del género JRPG**, siempre será más proclive a los combates por turnos. Llamadme clásico o antiguo, pero lo prefiero así. Sin embargo, y a pesar de que este *Final Fantasy* nos plantea un **sistema de combate en tiempo real**, las sensaciones son positivas.

Ocurrirá, **como en todo action-rpg** que se precie, que al principio no nos enteraremos de mucho más allá de **ir machacando botones**. Sin embargo el sistema está muy bien diseñado, de modo que nos introduciremos sin mucho esfuerzo y en menos de lo que pensamos estaremos haciendo estrategias más elaboradas que *"el buen machaque botonil"*.

Hay que recalcar que **sólo podremos manejar a Noctis**, por lo que nuestros compañeros funcionarán con total autonomía. Sin embargo, podremos indicarles cuándo utilizar la habilidad especial que les tengamos asignadas. Este tipo de movimientos será personalizable y podremos escoger a través del menú cuál utilizará cada compañero. Para mejorarlas, lo haremos a través del árbol de habilidades, con lo que es conveniente trabajar de cara a todos los personajes.

Por supuesto, **pudimos probar el árbol de habilidades**. Sin embargo, Square nos ha advertido de que **no es el definitivo**. Por lo que lo único que podemos deciros es que se trataba de un **sistema muy clásico** en el que para acceder a unas habilidades

había que desbloquear otras previas. Un **detalle importante** es que los puntos de habilidad son comunes para todo el grupo, con lo que **no habrá personajes con distintos puntos** de habilidad.

En cuanto al **armamento** y **equipamiento**, más allá del planteamiento de armas clásico, destaca y para bien el **sistema de vestimentas**. En lugar de elegir distintas piezas de armadura —que acabarán dándonos un estilo un tanto aleatorio— el juego dispone de **vestimentas completas**. Así pues, podremos vestir a nuestros personajes con distintas apariencias y éstas irán más allá de lo estético: **dándonos atributos que tendremos que evaluar**.

El más realista hasta la fecha...

Final Fantasy y "realismo" parecen **incompatibles**. Sin embargo el equipo de diseño del juego ha conseguido esculpir una entrega **muy cercana** a nuestro día a día. Carreteras asfaltadas y coches propulsados por motores de gasolina son sólo una pequeña parte. La vestimenta de los personajes lleva la firma de la marca japonesa *Roen*. Asimismo, no tardaremos en llegar a una gasolinera donde todo nos resultará **extrañamente actual**, desde el diseño de los edificios hasta los propios surtidores de gasolina, pasando por la vestimenta de los dependientes o incluso los productos de las estanterías. Es un *Final Fantasy* diseñado para resultarnos muy cercano. Para permitirnos identificarnos con el grupo protagonista —*¿quién no ha pensado en un viaje así con sus amigos?*— y para **volver a hacer de la magia algo especial**. Y es que moviéndonos en un mundo tan realista, los elementos fantásticos se sienten mucho más únicos.

...pero sin abandonar la magia

La **magia es más singular** y menos accesible, pero está presente en todo momento. A lo largo de nuestro periplo por campos y mazmorras nos encontraremos con distintas vetas donde podremos asimilar la energía que ofrezcan. Esta energía será **el combustible necesario** para ejecutar los posteriores hechizos. Resulta muy interesante descubrir que podremos asignar un número predefinido de unidades a invertir por hechizo. De este modo, podremos configurar el sistema para invertir 10 unidades de energía por hechizo, haciendo de él algo más devastador *(pero con más posibilidades de fallar)*.

Otro punto interesante está en la **posibilidad de mezclar objetos con magia**. Si durante nuestra cacería nos hemos topado con alguna parte del enemigo (por ejemplo, un aguijón venenoso) y **decidimos mezclarlo con nuestro Pyro**, conseguiremos no sólo quemar al rival, sino también envenenarle. La **combinatoria** y sus **resultados** dependerán de nuestra imaginación.

Aventuras al aire libre o en mazmorras

Un punto muy interesante resulta el **añadido de mazmorras**. Si bien podemos recorrer las grandes praderas en busca de aventuras —y cruzarnos con algún que otro **monstruo verdaderamente colosal**— también tendremos la oportunidad de visitar distintas mazmorras en las que las reglas serán diferentes. En nuestras distintas expediciones, tuvimos la oportunidad de visitar una mazmorra en la que prácticamente íbamos a ciegas y donde el mayor reto era poder ver algo. Asimismo, visitamos otra de hielo en la que las trampas y los toboganes gélidos nos hicieron la vida imposible.

Estos lugares pueden llegar a suponer un reto no sólo por su naturaleza laberíntica, sino por lo difícil que puede ser escapar de una situación comprometida. En nuestra partida, hubo un momento en el que nos perdimos del grupo y nos vimos totalmente solos durante un buen rato; teniendo que enfrentarnos a solas con los enemigos y gastando todos nuestros ítems de supervivencia. Al reencontrarnos con el grupo, estábamos a cero de pociones. Y **hubo que abandonar la mazmorra** para aprovisionarnos. Así que es conveniente visitarlas con precaución, porque **podemos perder a nuestro equipo** por el camino.

El amor por el detalle

El demonio está en los detalles, o eso dicen los expertos. Las cinco horas de *Final Fantasy XV* nos han permitido echarle un vistazo rápido a un **mundo lleno de detalles**. A lo largo de nuestras aventuras hemos tenido la oportunidad de viajar por carreteras desérticas, contemplar portentos de la naturaleza, cruzarnos con monstruos de tamaño indescriptible, visitar el océano, atravesar una cascada e incluso recorrer una gruta de hielo. Hemos podido charlar, bromear y comprar. También repostar gasolina y disfrutar estirando las piernas al salir del coche. Y esto son solo **pequeños detalles**, porque hay más ¡muchos más!

Al llover, la ropa de nuestros personajes se calará, su textura variará, se les ajustará más al cuerpo y goteará. Al salir de una mazmorra nos percataremos de que la ropa de los protagonistas está sucia, su piel ennegrecida y además el pelo lo tendrán despeinado y lleno de polvo. Algo que se apreciará con aún más claridad cuando estemos en plena escena de video o diálogo. Sin embargo, al descansar y pasar la noche volveremos a estar mucho más presentables.

En definitiva

Final Fantasy XV se perfila como **un retorno por todo lo alto** de la saga. Lo abordamos con miedo a problemas técnicos de toda índole y nos hemos encontrado con **una experiencia muy sólida** —en Xbox One— a nivel técnico. Sin bajones de *frames* ni petardeos en ningún momento. Los tiempos de carga —eso sí— **eran eternos**, pero desde Square nos prometieron que estaban trabajando en aligerar la carga. Así que, retraso mediante, sólo nos queda esperar que *Final Fantasy XV*, al igual que Noctis, consiga **recuperar su trono y marcar una nueva senda** para el género.



UNA FANTASIA SIN FIN

POR JAVIER BELLO

> “*Seguir adelante y emplear toda nuestra energía y talento hasta que no podamos más; esto es lo que yo considero la «Fantasía Final»*
> ***-Hironobu Sakaguchi***

Todas las leyendas comienzan en alguna parte, y hace ya casi treinta años nacía uno de los grandes iconos del mundo del videojuego como parte de un último esfuerzo por salvar una modesta compañía: Squaresoft. La que terminó siendo una de las mayores productoras de JRPG se encontraba a punto de entrar en quiebra en 1987. Completamente contra las cuerdas, los directivos de la empresa le encargaron a un por aquel entonces joven Hironobu Sakaguchi que diseñara un último juego con el que muy probablemente la empresa terminaría su periplo en el desarrollo de videojuegos. Muy apropiadamente, **Sakaguchi nombró el título *Final Fantasy***, marcándolo claramente como la conclusión de las fantasías creadas por Squaresoft. Jamás imaginaron que daría lugar a **la serie de juegos roleros más conocida del mundo**.

Final Fantasy se convirtió en un éxito abrumador dentro del mercado japonés, que no solo rescató de la ruina a Squaresoft, sino que le hizo darse cuenta del potencial del género, por lo que inmediatamente le encargo la secuela al padre de la criatura. El resto es historia.

La longeva franquicia cumplirá el año que viene tres décadas de existencia, convirtiéndola en una de las sagas más veteranas de la industria y que todavía mantiene relevancia en el presente. Necesitaríamos toda la revista para poder repasar apropiadamente la historia completa de la serie, por lo que este reportaje pretende ser una retrospectiva de su trayectoria. Un vistazo a los aspectos que le ganaron su fama y los diversos elementos que podemos encontrar en la gran mayoría de sus juegos, que se han convertido en señas de identidad fundamentales.

ESTABLECIENDO UNA IDENTIDAD PROPIA

Ni *Dragon Quest* ni *Final Fantasy* fueron los primeros de su género, pero sin duda fueron los pioneros que inspiraron el futuro del mismo. Ambos establecieron las bases de su jugabilidad y los elementos que se convertirían en sus atributos característicos, pero mientras que la obra de Enix crearía una fórmula apenas cambiante para los títulos que conformarían su saga, **Square buscó reinventar Final Fantasy con cada nueva entrega**.

El que probablemente sea el principal atributo de los juegos de la serie es que la ambientación y el sistema de juego cambian enormemente entre título y título, con alteraciones en su presentación y en sus mecánicas que los convierten en obras completamente distintas, pero manteniendo ciertos puntos que son los que consiguen hilar el estilo que les da forma.

Repasando los puntos clave de su primera etapa, los primeros tres títulos dedicados a NES buscaban nada más que encontrar un sitio donde hacer pie después de salvar de la bancarrota a su empresa, pero que igualmente calaron lo suficiente como para **crear varias singularidades como el sistema de trabajos, numerosos hechizos emblemáticos y los famosos Chocobos**.

De la primera trilogía fue el primer título el que tuvo más éxito, con una segunda parte que pese a ser exitosa acusó mucho esa querencia de experimentar con el sistema. El tercer capítulo terminó siendo muy convencional, con nada más destacable que la presentación de los Moguris.

Pese a que el primer juego fue llevado a América y tuvo enorme éxito, no recibirían un nuevo título hasta *Final Fantasy IV*, que gracias a la potencia de Super Nintendo amplió y mejoró numerosos apartados, que, acompañados de una narrativa más adulta y elaborada, le ganaron el beneplácito del público. Fue en este título donde **se introdujo también la barra de iniciativa**, que premiaba a los jugadores que pudieran pensar rápido a la hora de elegir sus acciones y que se asentaría como uno de los aspectos clave de *Final Fantasy*, llegando a instaurarse en otros muchos JRPG.

La llegada de *Final Fantasy VI* a las costas americanas fue lo que terminó de catapultar a la fama a Squaresoft, y no en vano, aún es laureado por muchos como el mejor de la saga. Por supuesto, en esto influye mucho el hecho de que **fue la entrada al género de toda una generación**, pero es innegable que el juego destilaba personalidad propia, con una ambientación alejada de la fantasía épica tradicional y personajes memorables y únicos tanto en su personalidad como en sus mecánicas.





CONFUSIÓN NUMÉRICA

Una curiosidad asociada con los juegos de la serie de la primera era: en Estados Unidos hubo cierta confusión con la numeración de los títulos, ya que la segunda y tercera parte originales nunca llegaron a costas americanas hasta muchos años más tarde, y lo mismo ocurrió con su quinta entrega. Esto provocó que cuando *Final Fantasy IV* llegó allí, **creyeron que al público podría confundirle este salto en la serie**, por lo que resolvieron adaptarlo como *Final Fantasy II* y decidieron hacer lo propio con la sexta entrega denominándolo *Final Fantasy III*. No sería hasta que llegaron las adaptaciones para PlayStation de los primeros juegos cuando la numeración de la serie volvió a estar en orden en tierras occidentales.



EXPRIMIENDO A LA GALLINA DE LOS HUEVOS DE ORO

Estando en la cresta de su ola, Square se dio cuenta de que la popularidad de *Final Fantasy* había ido *in crescendo* y que cualquier cosa asociada con la marca se vendía como rosquillas. Como cualquier empresa que se tercie, vieron el tremendo potencial económico que tenía esta situación y comenzaron a producir *spin offs* en masa, en especial para plataformas portátiles y móviles. Sin entrar en detalle en todos estos títulos, tan solo deciros que a día de hoy **la franquicia acumula un total de setenta y siete juegos asociados con la marca *Final Fantasy***.

LA MAYOR SUPERPRODUCCIÓN DE TODOS LOS TIEMPOS NO SE ESTRENÓ EN NINGÚN CINE

Todavía recuerdo con si fuera ayer esta frase, y no es de extrañar. *Final Fantasy VII* supuso un antes y un después en la industria, el género de los JRPG y la franquicia de Squaresoft. La séptima entrega fue la primera en saltar a las consolas de 32 bits y supondría la partida de su prospera relación con Nintendo hasta muchos años más tarde. **Las querencias del nuevo juego de Square resultaban imposibles en Nintendo 64**, limitada por el espacio de sus cartuchos. Con la emergente popularidad de los sistemas que empleaban CD y el potencial de los mismos, una demo de *Resident Evil* en la que se apreciaban diseños tridimensionales combinados con escenarios realistas realizados con mapas de bits, que conseguían el efecto que la desarrolladora estaba buscando para su visión, y fue lo que la convenció definitivamente para buscar el patronazgo de Sony.

El salto a PlayStation abriría una nueva etapa para la compañía, propiciando otros muchos títulos para la plataforma que conformarían la era dorada del rol japonés, con *Xenogears* o *Chrono Cross* como algunos ejemplos relacionados con la propia Square más allá de Final Fantasy.

Pero centrándonos de nuevo en *Final Fantasy VII* y las siguientes entregas que le siguieron, esta nueva entrada en la serie tuvo un efecto similar a lo que había ocurrido con su sexta parte en Estados Unidos. **El nuevo título de la franquicia fue el primero en llegar a Europa** y de nuevo supuso la introducción a la saga para toda una generación que rápidamente se convirtió en una renovada y ampliada base de fanes ansiosos de más títulos dedicados al género.

A pesar del éxito cosechado, Square se dio cuenta de que diseñar juegos para las nuevas tecnologías desembocaba en el lanzamiento de proyectos de larga duración, por lo que tenían que planificar sus pasos con tiempo. Debido a ello, se decidió establecer **dos equipos separados que trabajarían en las siguientes dos entregas con conceptos y ambientaciones bien diferenciadas**. Así, *Final Fantasy VIII* nos presentaba una juego en un periodo prácticamente contemporáneo, con una estética realista y una historia que giraba en torno a una academia de mercenarios de élite, mientras que, por otro lado, Final Fantasy IX sería una vuelta a las raíces, con una historia de cuento de hadas representada como si de una obra de teatro se tratase. De nuevo, ambos títulos cambiaban también la fórmula jugable de forma radical con un sistema experimental para la octava entrega y uno más tradicional para su novena.

A LA VANGUARDIA DE LAS TECNOLOGÍAS

Desde sus inicios, *Final Fantasy* siempre trató de subir el escalafón en sus apartados técnicos, mejorando su presentación gráfica al máximo en consonancia con la tecnología de su tiempo. **Esta fijación continúa a día de hoy**, y *Final Fantasy XV* es viva prueba de ello, con un listón gráfico que desafía el famoso *valle inquietante.*



PROBLEMAS EN EL PARAISO

Habiéndose consolidado como el referente del rol japonés, **Square vio la posibilidad de ir más allá y probar suerte en el cine**; y el propio Sakaguchi llevaba tiempo queriendo sacar partido de las últimas tecnologías de gráficos generados por ordenador para elaborar una película. Pese a que el resultado final fue un portento técnico, la recepción del *filme* fue nefasta en el resto de aspectos, lo que terminó siendo uno de los mayores fracasos del mundo cinematográfico, provocando que la compañía tuviera que terminar afrontando una nueva crisis financiera.

Afortunadamente, ***Final Fantasy X* consiguió paliar un poco la situación**, entrando por la puerta grande en la nueva generación de PlayStation y arrojando algo de tierra sobre el desastre financiero que fue *The Spirits Within*. A mayores, Square también había tomado nota del éxito que había tenido Dreamcast con *Phantasy Star Online* y el **potencial de los juegos de rol online. Así nacía la propuesta de *Final Fantasy XI***, adaptando su sistema de trabajos y la gran mitología de la franquicia para crear un MMORPG que retuvo el interés de la comunidad durante casi una década, algo que dice mucho de su éxito.

No obstante, el daño recibido en sus finanzas fue superior al que podían afrontar pese al éxito de estas dos entregas, lo que terminó obligando a Square a fusionarse con su viejo rival Enix, conformando la compañía que conocemos hoy día con tal de salvar la empresa. La fusión de estos dos gigantes del desarrollo de JRPG puso **la atención del mundo entero sobre la duodécima entrega de la franquicia**. El resultado final terminó dividiendo a la comunidad, ya que *Final Fantasy XII* presentó un sistema de juego experimental basado en personalizar la IA de los personajes lo máximo posible para automatizar y agilizar los combates, lo cual no gustó a todo el mundo.

Tendrían que pasar tres años hasta que volviéramos a disponer de una entrega numerada. ***Final Fantasy XIII* supuso todo un espectáculo visual, pero fue lapidado a críticas debido a su estructura de juego líneal**, calificada de pasillera. Esta entrega tendría dos secuelas que parecieron querer satisfacer las demandas de un público descontento más que intentar ser obras independientes y únicas por derecho propio.

No sería la única nota negativa de Square Enix, ya que la nueva versión para su comunidad online resultó ser tamaño desastre que **decidieron purgar *Final Fantasy XIV* tras el aluvión de críticas y volver a lanzarlo tres años más tarde** como *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, con clara alusión a este borrón y cuenta nueva en su coletilla. Afortunadamente, terminó siendo una decisión de lo más acertada, pues la nueva iteración se ha convertido en un MMORPG de lo más popular digno del legado que había dejado *Final Fantasy XI*.

ESTE TREN NO HARÁ PARADAS

Llegando finalmente al presente, *Final Fantasy XV* se merece el artículo aparte que le dedicamos en este mismo número por su accidentado desarrollo. **Su transición a entrega numerada fue de nuevo una sabia decisión**, y que ha sorprendido a todos por la ambiciosa propuesta desplegada: han lanzado una nueva película que actúa como precuela del juego y cuya producción se mantuvo en el mayor de los secretos, así como la serie de animación dedicada a los protagonistas.

Casi tres décadas de fantasías después no parece que la franquicia vaya a tomarse en serio el adjetivo que la acompaña, y muy probablemente tardemos mucho en ver ese final.



GUARDIANES DE DEST

POR ALEJANDRO CASTILLO

Cuántas alegrías y penas me ha hecho sentir la última obra de Bungie. Aún recuerdo aquel vídeo titulado *Pathways Out of Darkness*, donde la compañía mostró por primera vez qué era y cómo se desenvolvía *Destiny*. **Sobre el papel no tenía rival;** un proyecto de diez años con un universo vivo, rico y lleno de posibilidades que podría llegar a alcanzar a otras franquicias de la talla de *Star Wars*.

Pero todo se torció en el último momento. En las siguientes líneas conoceréis el **pasado, presente y futuro** de un juego que estaba (y sigue estando) llamado a convertirse en un estandarte del género.

Tras *Halo: Reach*, su último trabajo en la saga *Halo*, Bungie se introdujo de lleno en la elaboración de su primer proyecto sin las ataduras de Microsoft. Pero ***Destiny* comenzó a gestarse un par de años antes**. Con el lanzamiento de *Halo 3: ODST* allá por 2009, los usuarios avistaron un huevo de pascua que por aquel entonces era un tanto confuso. Podíamos encontrar una imagen de la Tierra y la Luna por las calles de Nueva Mombasa que rezaba lo siguiente: *Destiny Awaits*. **Con la perspectiva del tiempo dimos sentido a la imagen.**

El jolgorio alrededor de él era realmente esperanzador, convirtiéndose en una de las mayores excusas para saltar a la nueva generación de consolas. ***Destiny* llegó al mercado durante 2013**, en concreto el 9 de septiembre, tras varios retrasos inesperados. Lo que no conocíamos aquel día era que el **producto que compraríamos era totalmente diferente al que estaba planeado en un primer momento**. Hubo serios problemas durante el desarrollo que terminaron por desechar gran parte del material previsto.

El punto clave del cambio de *Destiny* tuvo lugar durante el verano del 2013, justo un año antes de que saliese al mercado. El equipo de escritores, encabezado por Joseph Staten, padre de la franquicia *Halo*, presentó oficialmente una recapitulación de todas las escenas argumentales que habían preparado para el juego. Al término de la misma, el equipo de productores sénior quedaron bastante disgustados con el acabado, por lo que



decidieron **reiniciar al completo todo el material y los hilos conductores que se crearon.** Esto, obviamente, se llevó a cabo en contra de los deseos de Joseph, quien vio desde la lejanía cómo desechaban por completo su trabajo.

Imaginad la escena: tras alrededor de cuatro años de desarrollo, varios cabecillas decidieron romper todo el esquema de misiones, contenido y argumento a tan solo un año de que llegara. El proyecto se convirtió en una contrarreloj para cumplir las fechas impuestas por Activision, quienes **les concedieron una última prórroga**, moviendo la fecha de marzo a septiembre. Algunas fuentes internas, como recogieron otros medios especializados, comentan que fue todo un despropósito. Juntaron todas las piezas de forma inconexa con las que simplemente formar una mínima lógica en el desarrollo de las misiones.

Los escritores originales fueron redistribuidos para hacer labores fuera de su campo. El argumento final, pese a compartir trasfondo (una de las cosas que se mantuvieron del trabajo de Joseph), fue elaborado por gente que no conocía ese campo… palpable a cada minuto de juego. Este cambio de dirección, como comenté con anterioridad, también afectó al contenido. En un primer momento **lugares como el Arrecife, Saturno o incluso el acorazado de Oryx** que pudimos ver en la expansión *El Rey de los Poseídos* **eran parte activa de la base**.

El equipo de urgencia se encontró con otro problema. Además de reestructurar todo el juego, debían pulir la experiencia jugable; tanto las sensaciones al disparar como los numerosos *bugs*. Horas y horas de angustioso trabajo que **desembocaron en un *Destiny* atroz de lanzamiento**. Las expectativas de los usuarios eran altísimas, y no es para menos con todo el bombardeo publicitario que sufrimos. Incluso el día de lanzamiento los telediarios recogieron el acontecimiento en nuestro país.

Pero yo, como tantos otros, caímos víctimas de la expectación: un modo historia que apenas alcanzaba las tres horas, la repetición hasta el hastío del escaso contenido, mínimo sentimiento de recompensa hacia el jugador… ¿Recordáis al Maestro Rahool? ¡**Cuántas desilusiones de manos del Criptarca!** Bungie tomó

nota de todo el *feedback* proporcionado por la comunidad, dando apoyo constante en forma de actualizaciones, correcciones y demás. La compañía no daba abasto erradicando los problemas de cuatro plataformas distintas mientras seguía hilando todo el contenido por DLC.

En un primer momento, el acuerdo entre Bungie y Activision estaba formado por un título base, dos contenidos descargables, una expansión y secuela. Al verse en la tesitura en la que permanecían, **decidieron negociar de nuevo.** En vez de una secuela posterior a la expansión, decidieron planear otra expansión de peso para estirar la vida útil del juego. **Los usuarios no quedaron para nada conformes con los dos primeros:** *La Profunda Oscuridad* y *La Casa de Los Lobos*. Ninguno justificó el desembolso del pase de temporada, lo que llevó a la comunidad a vivir sus momentos más delicados.

La progresión del jugador encontraba muy cerca su límite. En este tipo de títulos que combinan elementos de rol con (de manera muy liviana) toques de MMO es esencial mantener entretenido al usuario durante la gran cantidad de horas que invertirá en él. La desilusión fue más que obvia al comprobar que estos dos contenidos descargables no solventaban dicho error. **Pero algo cambió en las oficinas de Bungie.** El equipo de desarrollo de *Diablo 3* —Blizzard y Bungie forman parte del mismo ecosistema Activision— visitó el estudio en diciembre del 2014 con una tarea concisa: **ayudar a los compañeros de Bungie con una situación que ellos mismos sufrieron.**

Para quien no conozca lo que ocurrió con *Diablo 3*, **se trata de algo parecido al caso de *Destiny*.** El juego llegó al mercado con grandes críticas por parte de su comunidad debido a la necesidad de permanecer conectado a Internet para jugar, la obtención del equipo de forma tan aleatoria y la práctica ausencia de contenido *endgame*. **Los asistentes por parte de Blizzard expusieron el caso,** además de todas las mejoras que introdujeron con su expansión *Reaper of Souls*. Con ella encontraron la senda adecuada.

Se aclararon las ideas dentro de la compañía, poniendo toda la maquinaria en marcha para que la primera expansión fuese un nuevo punto de partida. Y así fue. El pasado septiembre del 2015 llegó al mercado *El Rey de los Poseídos*, gozando de una edición física que incluía el juego, la expansión en sí misma y los dos contenidos descargables. Además de los nuevos niveles y el aumento del límite de luz, la compañía introdujo un nuevo diseño de todo el equipamiento que el usuario recibiría. **Así pues comenzó la fase Año 2.**

Fue sin duda **una segunda juventud para *Destiny*.** Los usuarios acudieron a la llamada para dar la última oportunidad a su amado juego y sirvió como inicio para aquellos rezagados que quedaron reticentes por el descalabro inicial. Las nuevas actividades, el contenido jugable y la nueva experiencia en el sistema de equipo sirvieron para que el título se mantuviera durante las semanas posteriores en los puestos más altos de actividad. **La inercia duró un buen puñado de meses,** pero por más que intentes mejorar un edificio, la estructura original sigue siendo la misma.

Destiny* en la actualidad no es más que un campo de pruebas** donde la compañía comprueba qué características son necesarias para desarrollar los cimientos de su secuela. Ahí entra el juego la —aparentemente— última expansión: ***Los Señores de Hierro. Para que el contenido previsto encajara con la experiencia de juego, la compañía dio el primer paso de futuro apartando de la hoja de ruta a la pasada generación de consolas. **La decisión se sostiene por dos grandes motivos.**

Por un lado, **se encuentra el *hardware***. Playstation 3 y Xbox 360 están muy lejos de las capacidades técnicas que muestran sus nuevas versiones, por lo que mantenerlas no reportaría ningún beneficio. Es más, lastrarían las metas que el título puede alcanzar en Xbox One y PlayStation 4. Segundo: **tan solo el diez por ciento de la base total de jugadores de *Destiny* se encuentra en la pasada generación**; por tanto, seguir manteniéndolas tiene bastante poco sentido. **Los números hablan por sí solos**. Además del no lanzamiento de la última expansión,



eventos como las pruebas de Osiris o el Torneo del Estandarte de Hierro han dejado de celebrarse. De hecho, Bungie no dará más soporte al título salvo cuando ocurran problemas críticos que afecten a la experiencia normal.

Los Señores de Hierro nos introducirá en una búsqueda épica a través de los restos de la edad dorada en la Tierra. La muralla en la frontera sur del Cosmódromo ha resistido impasible el paso de los siglos… hasta ahora. Su derrumbe ha revolucionado los intereses de nuestros enemigos, quienes se apiñan entre los restos para obtener toda la tecnología de la antigua era. Pero con lo que no contábamos era con la presencia de **la Casa de los Demonios**, una facción de Los Caídos que ha utilizado una tecnología ancestral para hacerse con el control total de la Tierra.

Visitaremos las **Tierras Pestíferas**, hogar de estos tenebrosos enemigos. Contaremos con la ayuda de Lord Saladino para cortar de raíz la utilización de la tecnología SIVA que estos ingeniosos Caídos han estudiado y con la que han trabajado durante largos años. Como viene siendo habitual, Los *Señores de Hierro* seguirá un esquema similar al vivido con *El Rey de los Poseídos*. **Dos nuevas áreas de juego harán acto de presencia**: las ya mencionadas Tierras Pestíferas y un lugar social —como la Torre o el Arrecife— del que aún no conocemos nada.

La campaña y los asaltos no serán más que una preparación para el broche final: la incursión. Estas misiones cooperativas ponen a prueba a los jugadores con escenas de puzles, plataformas y mecánicas de toda indole que se alejan de la simpleza de «matar por matar». Personalmente siento que es un extracto perfecto de las incursiones largas y exigentes de los actuales MMO en ordenador, pero diseñadas desde la perspectiva consolera. Pero para adentrarse en ellas hace falta valor, un equipo competente de seis jugadores y un alto nivel de luz y equipamiento.

Sigo creyendo firmemente que Bungie tiene un proyecto que puede llegar a las cotas que se creyó en un momento que llegaría. La compañía se ha concienciado en los últimos meses del grado de exigencia de los jugadores; este formato «pseudo MMO» podría encajar perfectamente en el ecosistema de las actuales plataformas. **En términos jugables el trabajo de Bungie es impecable**; han logrado hacer un *first person shooter* con carácter y sin fisuras. Al actual Destiny poco más hay que pedirle.

El destino de Bungie pasa por sus mismas manos. Un segundo bache con la secuela arruinará el proyecto. En ellos se encuentra la llave para convertirse en leyenda o caer presa de la oscuridad que se cierne sobre la luz.

10 PERSONALIDADES DEL MUNDO DEL VIDEOJUEGO QUE DEBERÍAS CONOCER

POR GAMER ENFURECIDO

El mundo del videojuego es enorme y **en él existen muchos nombres**; algunos de ellos no se olvidan y pasan a formar parte del gran salón de la fama del videojuego, como pueden ser los casos de Miyamoto o Kojima. Sin embargo, hay otros tantos que, si bien no se pierden entre tantos personajes que rondan este mundillo hoy en día, sí que **se quedan en una segunda fila** en la que solo son recordados por los más frikis o especializados en ciertos juegos.

Es en honor a esos personajes que tanto nos han dado pero que no son tan conocidos por lo que he realizado este reportaje sobre **personas del mundo del videojuego que deberíamos conocer**. Todos ellos nos han aportado mucho, desde grandes héroes de la infancia hasta bandas sonoras sobrecogedoras, y creo que es justo hacer sonar sus nombres.



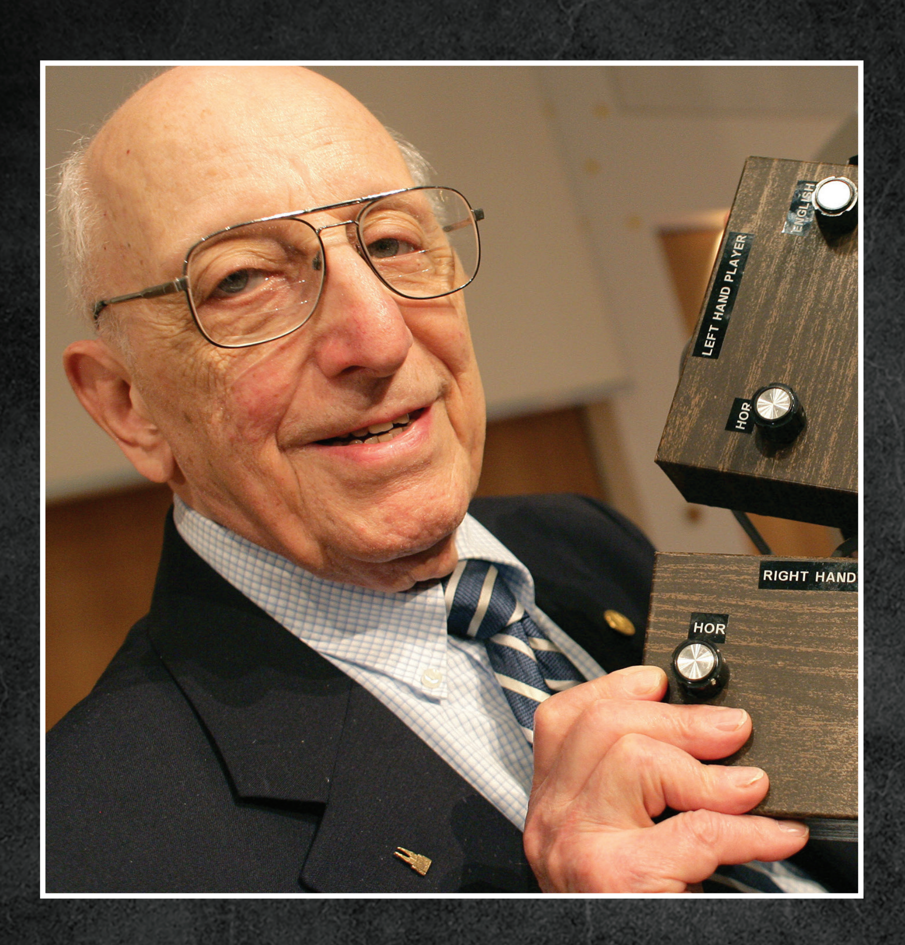
Jeremy Soule

Muchos de nosotros hemos recorrido Tamriel a lo largo de las distintas entregas de la saga *The Elder Scrolls* y a cada paso que dábamos nos acompañaba una música que hacía más amenas las caminatas o nos daba fuerzas en los combates difíciles. El autor de esta banda sonora que tantas aventuras nos ha visto correr no es otro que el compositor estadounidense de 41 años **Jeremy Soule**, un mago de la música y sinónimo de calidad en este aspecto. Pero no solo es el autor de las bandas sonoras de juegos como *The Elder Scrolls IV: Oblivion* o *The Elder Scrolls V: Skyrim*, su trabajo va más allá y también ha compuesta toda la música de la saga *Guild Wars* e incluso **consiguió un premio BAFTA** por la banda sonora original del videojuego *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*. Con todos estos datos espero que escuchéis su obra y aprendáis a identificarla en los juegos venideros.

JOHN CARMACK

Cuando hablamos de *Doom* automáticamente se nos viene a la cabeza el nombre de John Romero, con su largo cabello y su aspecto desenfadado, y creo que esto no hace justicia a otro de los genios detrás de este título. Hablo, por supuesto, del estadounidense **John Carmack**, de 46 años de edad, programador, cofundador de Id Software, y creador de juegos tan míticos como *Wolfenstein 3D*, el propio *Doom*, *Quake* o *Rage*. Todos ellos salieron de la mente de este hombre, por supuesto en colaboración con su equipo, colaboradores entre los que se incluye el ya mencionado John Romero. Tras una carrera exitosa como programador, John Carmack abandonó en 2013 la empresa que él mismo había fundado en 1991 para **unirse al equipo de Oculus Rift VR como director de tecnología**. Sin duda alguna, su nombre seguirá siendo relevante en el futuro, a la vista de lo que la realidad virtual puede ofrecernos a los jugadores de videojuegos.





RALPH BAER

El nombre que explicaré a continuación es quizás **uno de los más importantes de este reportaje,** y a día de hoy parece que muchos ya lo han olvidado. Si los jugadores debemos agradecer a alguien lo que la industria de videojuegos es hoy en día debería ser a él. **Ralph Baer** fue un ingeniero alemán emigrado a Estados Unidos que en 1966 creó el primer prototipo de videoconsola del mundo, la ***Brown Box***. Este prototipo se perfeccionó y licenció con el nombre de ***Magnavox Odyssey*** en 1971; un año después fue lanzada al público y supuso **la primera videoconsola jamás creada**. Además de haber creado la primera videoconsola, Ralph Baer también fabricó el primer periférico para una máquina, la primera pistola de luz. Baer recibió en 2006 la medalla nacional de tecnología otorgada por el Gobierno de los Estados Unidos: fue el último honor que recibió antes de fallecer en diciembre de 2014. **Muchas gracias, padre**.

STEVE RUSSELL

Si hablamos del padre de los videojuegos es inevitable encontrarnos con cientos de referencias al ingeniero alemán Ralph Baer antes mencionado, creador de la primera videoconsola. Sin embargo, este titulo tan prestigioso, a mi parecer, corresponderia más bien a un estadounidense de 79 años llamado **Steve Russell**. El señor Russell es un científico y programador que allá por 1961 tuvo el honor de crear, junto algunos compañeros suyos, el que se considera **el primer videojuego para ordenador de la historia**, ***Spacewar***. Se cree que este juego es el primer *Shoot 'em Up* y fue un éxito tan grande que cientos de alumnos del campus del MIT se reunían para jugarlo. Quizás el nombre os suene, ya que el título de este juego se utiliza actualmente en la plataforma Steam para ocultar el juego pirata *online*. Tras programar *Spacewar*, Russel trabajó para **una compañía de videojuegos llamada Atari...** ¿a que no adivináis quién la fundó?





La compañía Atari fue una de las primeras compañías de videojuegos en ser creada y entrar a formar parte de la gran industria de las videoconsolas y videojuegos de hoy en día. Esta compañía fue fundada por un ingeniero eléctrico estadounidense llamado Nolan Bushnell, quien junto a Ralph Baer es considerado uno de los grandes pioneros de la industria de los videojuegos. **Nolan Bushnell** no fundó esta compañía por sí solo, sino que contó con el apoyo de su amigo y socio Ted Dabney. Bushnell jugó al famoso *Spacewar* desarrollado por Steve Russell y en su intento por reproducir su éxito creó *Computer Space*, videojuego adelantado a su tiempo que fracasó. Tras este fracaso decidió fundar Atari y después de la Magnavox Odyssey de Ralph Baer y su juego de ping pong, decidió mejorarlo y hacerlo más simple, lo que terminó desembocando en **la creación del mítico videojuego *PONG*** que se convirtió en un éxito absoluto.



NAOTO OSHIMA

Como ya sabréis muchos de vosotros, este año es el **25º aniversario del puercoespín más famoso de los videojuegos**, *Sonic the Hedgehog*. Así pues, me gustaría presentaros al responsable de que *Sonic* sea de la forma que es y se mueva como se mueve, ni más ni menos que este japonés de 52 años, **Naoto Ōshima**. A pesar de que el crédito del trabajo de la saga *Sonic* se le atribuya a Yuji Naka, fue realmente el señor Ōshima *quien estuvo a cargo del diseño de dos de los principales personajes de esta saga*, nuestro héroe *Sonic* y su archienemigo, el *Dr. Eggman* o *Robotnik*. Ambos diseños son obra suya, pero no es lo único que hizo mientras fue empleado de Sega. Durante su estancia en la compañía también hizo el diseño de personajes de la saga *Phantasy Star* y trabajó en otras marcas míticas como *Silent Hill*, en la que fue programador de efectos.

FUMITO UEDA

Este nombre asiático **quizás os vaya sonando algo más**, y es porque hay cierta polémica en torno a él. **Fumito Ueda**, japonés de 46 años, se ha vuelto un personaje más o menos popular en los últimos meses debido a su próximo juego, *The Last Guardian*. Dicho juego lleva **nueve años en desarrollo** y "si todo va como es debido" verá la luz este mismo año 2016 con el señor Ueda como director del proyecto. A pesar de la tardanza hay que tener en cuenta que Fumito Ueda es director, diseñador y jefe del estudio de desarrollo Team ICO, equipo que nos trajo dos de los mejores juegos de PlayStation 2, como son *ICO* y *Shadow of the Colossus*. En ambos juegos, Ueda ejerció como director y diseñador jefe, además de otros puestos más, como animador. Con estos precedentes en su currículum, creo que **podemos esperar que este nuevo juego sea tan bueno como los anteriores**.



KŌJI KONDŌ

Es normal que cuando hablamos de Nintendo el primer nombre que se nos venga a la mente sea el de Shigeru Miyamoto, o quizás a algunos recuerden el de Satoru Iwata, pero si antes hemos hablado de Jeremy Soule como compositor, **es inevitable hablar también en este reportaje de Kōji Kondō**. Este ciudadano japonés de 54 años es considerado uno de los pioneros en la composición de música para videojuegos, y si pensáis que el nombre no os suena o que nunca habéis escuchado nada compuesto por él, estáis muy equivocados. Entre otras bandas sonoras suyas, están las de juegos tan conocidos y míticos como... toda la saga *Mario* desde que nació hasta la actualidad, toda la saga de *The Legend of Zelda*, todos los *Smash Bros*, y todos y cada uno de los títulos de Starfox entre otros tantos. **Uno de los currículums más espectaculares entre los compositores de videojuegos**. ¿Ahora si os suena, verdad?



MARTIN O'DONNELL

Voy a continuar hablando de compositores, ya que **su trabajo suele pasar desapercibido para los jugadores** que a menudo no conocen a quienes tanto les hacen sentir cuando juegan a un videojuego. En este caso quiero presentaros a un hombre cuyo nombre es sinónimo de épico. Os presento a **Martin O'Donnell**, un compositor estadounidense de 62 años que es el culpable de que muchos de los momentos más épicos vividos en una saga de videojuegos hayan llegado a ser tan icónicos como lo son los de la saga *Halo*.En su haber, O´Donell tiene el honor de haber trabajado para la desarrollara Bungie y de ser responsable de la banda sonora de prácticamente toda la saga *Halo*. Es más, su trabajo con la música de *Halo 3* es icónico, ya que **llegó a ser la banda sonora de videojuegos más vendida de todos los tiempos**. Y eso que O'Donnell comenzó su carrera componiendo música para anuncios de radio y televisión.





SHOJI MEGURO

Para terminar, quiero presentar a otro gran compositor asiático que, si bien no es tan conocido como al gran Nobuo Uematsu o el gran Kōji Kondō, también ha aportado mucho a una de las sagas más apreciadas en Japón como es *Shin Megami Tensei* y su subsaga *Persona*. **Shoji Meguro** es japonés y tiene en la actualidad 45 años, lleva componiendo desde 1996 y nos ha dejado piezas de una belleza increible. **Su principal inspiración musical proviene de las piezas musicales de Beethoven y Tchaikovski** entre otros clásicos. Además de las sagas antes mencionadas también compuso la banda sonora del juego *Catherine*, y actualmente se encuentra trabajando en el próximo juego de la saga *Persona*, *Persona 5* que saldrá a la venta este mismo año. Meguro continúa trabajando en la actualidad con la empresa discográfica Atlus, encargada de hacer la música de esta saga; y **como curiosidad decir que está graduado en la carrera de fluidodinámica por la Universidad de Nihon**.



LA POLÍTICA OCULTA

POR MARC ARAGÓN

VI

Los videojuegos, como toda creación cultural, nacen de una idea inspirada por el mundo que rodea a su creador. Algunas de estas inspiraciones son visibles fácilmente o incluso son una parte importante del juego. Otras son más difíciles de ver, sutiles, puestas en su lugar de manera inconsciente por el autor y que reflejan la forma en la que este entiende el mundo. **Si miramos bien podemos encontrar influencias de todo tipo en lugares inesperados, imágenes del mundo real que el autor ha transportado hasta su creación.**

Con el tiempo, el peso del argumento y la narración ha ido aumentando y las historias y mecánicas han ido creciendo en complejidad. Por eso, no es extraño que sea cada vez más frecuente encontrar **todo tipo de ideas y mensajes políticos en los videojuegos utilizados para conseguir dar más profundidad a la trama**. Pero no solo la narración puede contener mensajes políticos. Cualquier aspecto del juego puede esconder un mensaje o idea política, desde las mecánicas hasta los escenarios o los diálogos de los NPC. Cuanto mayor sea la distancia que separa el contexto social del autor y el del jugador más fácil le será a este detectar sus influencias. Es por esto que si siempre jugamos al mismo tipo de videojuegos nos será complicado detectar aquellas ideas con las que convivimos día a día, pero eso no quiere decir que no haya un mensaje oculto en lo que vemos, leemos y jugamos.

Algunos géneros contienen tanta carga política que serían imposibles de construir sin ella. El ejemplo más evidente son los *shooter* o los juegos bélicos en general (¿hay algo más político que la guerra?), empezando por ***Call of Duty***, que en sus inicios nos mostraba de primera mano la Segunda Guerra Mundial y actualmente se centra en el terrorismo y las armas nucleares. **Desde el momento en que comenzamos una misión tenemos claro quiénes somos, qué debemos hacer y quién es el enemigo.** Entre los soldados (siempre americanos) de *Call of Duty* no hay ningún momento de duda o de reflexión sobre los actos que se llevan a cabo. El enemigo siempre está claramente identificado como tal, en pocas ocasiones se le presenta como una persona con preocupaciones o motivaciones más allá de la guerra o el poder. «Pero claro, es solo un juego», diréis, «la diversión está en la acción». Quizá sí, pero de eso hablaré más adelante.

Pensemos en otro juego de guerra, este con unas ideas políticas más visibles, ***Metal Gear Solid***. La saga *Metal Gear* siempre se ha distanciado mucho del resto de juegos de tiros. Snake es un novato en el primer *Metal Gear Solid,* un soldado sin experiencia que no acaba de entender dónde se está metiendo. A lo largo de la historia sus superiores se sorprenden de que consiga salir vivo de situaciones realmente peliagudas. **No hay actos heroicos en los que los buenos ganen y los malos pierdan**, todo se mueve en tonos grises. Cada vez que conseguimos derrotar a un enemigo importante, este nos cuenta, con su último aliento, quién es y por qué hace lo que hace. Para nuestra sorpresa, en muchas ocasiones vemos que el que considerábamos nuestro enemigo no es tan malo como parece. No es más que otra víctima, alguien que sufrió en primera persona las consecuencias de esa herramienta política que es la guerra y de la que Snake (nosotros) forma parte. **Si hay un mensaje claro en la saga *Metal Gear* es que la guerra siempre trae más guerra**. No es casualidad que el enemigo, en esta saga, siempre sea una organización militar ajena a todos los gobiernos y países. Se trata de un enemigo global, al que nadie puede controlar y que siempre cuenta con armamento nuclear. Con esto, Hideo Kojima intenta transmitir al mundo el horror que suponen las armas nucleares y que los japoneses conocen tan bien.

Otro juego con un mensaje antibelicista, aunque más disimulado, es ***Mirror's Edge***, en el que un gobierno disfraza de paz una vigilancia opresiva y el control masivo de la población. En este título su protagonista, Faith, nunca porta armas. La única manera de conseguir un arma de fuego es arrebatársela a un guardia, pero Faith la dejará caer en cuanto deje de utilizarla, por lo que no puede conservarse indefinidamente. La forma de combatir en este juego es algo completamente diferente. Los *runners* como Faith combaten la censura con información. Mientras que el gobierno de la ciudad impone su ley mediante cámaras, guardias y otras formas de control, los *runners* se esconden y viven fuera del sistema para transportar información de un punto a otro de la ciudad. En ningún momento se actúa directamente contra los dirigentes de la ciudad, sino que se intenta que el pueblo tenga medios para conseguir su propia libertad. Faith se cuela en todo tipo de lugares que se suponen seguros y protegidos, desde edificios del gobierno hasta laboratorios de empresas privadas o despachos de directivos en altísimos rascacielos. ¿Cuánto le costaría entrar en la casa del alcalde mientras este duerme? **Se trata de una forma pacífica de resistencia mediante la difusión de información y el juego nunca apuesta por lo contrario.**

Pero más allá de la guerra existen otros juegos que nos hablan de política y que nos permiten experimentar con ella. Se trata de los juegos de gestión y planificación de ciudades, como la saga ***Civilization, Age of Empires o SimCity***. En estos juegos se nos pone al cargo de una extensión de terreno en la que podemos construir nuestra ciudad con completa libertad. Si has jugado a la última entrega de *SimCity* habrás notado que, aunque el juego no te impone el tipo de ciudad que debes construir, sí que existen ciertas limitaciones que actúan como «muros invisibles» y que te fuerzan a optar por un modelo de ciudad. Para empezar, el terreno de que dispones es limitado (y esto se hace más notorio a medida que crece tu ciudad), no se puede ampliar por ningún medio. Este pequeño detalle ya deja fuera de juego a varios modelos de comunidad, como las basadas en la agricultura, que necesitan mucho espacio para crecer. **Si queremos que nuestra ciudad prospere deberemos dirigirnos hacia un modelo con una alta densidad de población, con altos edificios de pisos y enormes rascacielos**. Los modelos de ciudad europeos, en los que la ciudad va creciendo sobre sí misma y transformándose alrededor de sus edificios más importantes, también quedan descartados. Al comenzar desde cero nuestra ciudad nunca nos veremos ante decisiones como derruir ese antiguo monumento de un imperio del pasado o rehabilitarlo para convertirlo en una atracción turística. En definitiva, el juego nos conduce hacia un modelo social (y económico) muy americanizado.

La saga *Civilization*, por otro lado, nos invita a crear nuestro propio imperio, expandiéndonos por el mundo y conquistando a los que nos rodean. Este es un punto importante, en el juego no existe ninguna posibilidad de convivencia con los otros imperios. **A medida que el nuestro crece en extensión y poder, el juego nos impulsará a borrar del mapa a las otras culturas**. Ya sea por la fuerza militar, la absorción económica o la conversión religiosa, debemos convertirnos en el único imperio sobre la tierra. La convivencia a largo plazo no está contemplada en el juego y en un momento u otro deberemos conquistar a aquellos imperios con los que en el pasado formamos alianzas. El juego no se construyó con la intención de ser una declaración política; sin embargo, sus mecánicas y su forma de entender la victoria y la derrota dicen mucho de él. Una vez más, se trata de una visión muy americana de la historia.

Los juegos cuya acción transcurre en una época diferente también dejan entrever las distintas ideas de la época a través de sus ambientaciones y escenarios. Uno de los ejemplos más claros es la saga ***Bioshock***, que en sus



SI DEFENDEMOS EL VIDEOJUEGO COMO ALGO MÁS, DEBEMOS ACEPTAR QUE CONTENGA UN MENSAJE POLÍTICO

dos primeras entregas nos sitúa en la ciudad sumergida de Rapture durante la década de los 60. En ella **Andrew Ryan construye una utopía en la que no existe forma alguna de gobierno más allá de la propia economía. Ryan rechaza todo ideal democrático, comunista y religioso y los sustituye por un capitalismo salvaje**. El juego deja esto claro nada más empezar mediante el discurso con el que Ryan nos da la bienvenida a la ciudad («¿Acaso un hombre no tiene derecho al sudor de su propia frente?»). Por supuesto, Ryan acaba corrompido por su propio poder y representando en Rapture todo aquello a lo que se oponía. En la tercera parte, el juego abandona Rapture para trasladarse a Columbia, una ciudad con unas ideas completamente opuestas. En este caso, la ciudad está envuelta en un nacionalismo extremo, en el que gobierno y religión están representados por la misma persona, Zachary Comstock. A medida que nos adentramos en Columbia vemos como el excepcionalismo americano está a la orden del día, despreciando todo aquello que provenga de fuera de sus fronteras y exaltando el racismo. **El juego utiliza estas ideas completamente opuestas a la sociedad actual para señalar a la figura de Comstock como el enemigo, aunque como es costumbre en Bioshock, nada es lo que parece.**

Los juegos de la saga ***Zelda***, por ejemplo, nos muestran un mundo en el que varias razas y civilizaciones, cada una con su propio líder, conviven en paz y se relacionan entre ellas mediante el comercio. **En estos juegos nunca ha habido una guerra entre razas y el único enemigo es siempre uno que amenaza a todo el conjunto**. Un enemigo común al que solo se puede derrotar mediante la colaboración de todos los pueblos. ***Fable III*** nos pone en la piel del hermano de un rey al que nos presentan como tirano y déspota que saquea a sus propios ciudadanos mediante impuestos. En el papel de héroe del pueblo encabezamos una rebelión contra nuestro propio hermano y, cuando conseguimos llegar hasta él, este nos sorprende aceptando su derrota y haciéndose a un lado para que ocupemos el trono. En ese momento, cuando el peso del reino recae sobre nosotros, nos damos cuenta de la verdad. Nuestra civilización se enfrenta a una amenaza inminente y en nuestras manos está conseguir los recursos necesarios para hacerle frente. Desde ese momento **deberemos decidir entre hacer feliz al pueblo o expoliarlo para fortalecer nuestro ejército antes de que llegue el enemigo.**

Evidentemente, no todos los juegos tienen una inclinación política. Los juegos de Mario **nos muestran un reino gobernado por una reina fácilmente secuestrable**, sí, pero esto no es más que una forma de mostrarnos nuestro objetivo final en un juego sin apenas argumento. Sacar lecturas políticas de esto sería posible, aunque un tanto absurdo ya que el juego podría ser el mismo si Peach fuera la vecina del quinto. Sin embargo, en el mundillo de los videojuegos (y en las páginas de esta misma revista) sigue habiendo un debate sobre los videojuegos como forma de arte. **Si defendemos que este medio es algo más que un entretenimiento y debe ser tratado como tal, debemos aceptar que contenga un mensaje político**. Los argumentos «no te lo tomes en serio, es solo un juego» y «los videojuegos son una forma de expresión y, por tanto, de arte», no son compatibles. Tomar los videojuegos como «simple diversión y entretenimiento» nos quita la razón cuando los criticamos y valoramos.

El arte contiene ideas y mensajes. El arte es político y los videojuegos (al margen de que se consideren arte o no) también. Desde la destrucción, pobreza y tristeza causadas por la guerra que transmite la ambientación de Fallout hasta el debate «creacionismo contra evolucionismo» que abre *Spore*, pasando por las críticas sociales de juegos como *GTA*, **son mensajes e ideas que están ahí y que, aunque no las veamos claramente, se hacen un hueco en nuestra memoria.**



SEGA

ASCENSO Y CAÍDA DE LA MATARREYES

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Nintendo, con la ayuda de Niantic, nos ha recordado a esa dorada época en la que no nos separábamos de nuestra Game Boy con *Pokémon GO* SEGA ha anunciado que su próximo proyecto, *Sonic Mania*, nos retrotraerá a los primeros años del erizo azul, a esos veloces juegos en dos dimensiones que le hicieron grande y que nos descubrieron nuestro lado más rebelde. **En mayor o menor grado, están recuperándonos gracias al poderoso cebo que supone la nostalgia, muy efectivo en muchos de nosotros.** Es por eso que, en una época donde la guerra de consolas significa una Xbox enfrentada a una PlayStation, cada cual con sus correspondientes títulos mayoritariamente en tres coloridas y ruidosas dimensiones, no puedo evitar mirar atrás y recordar la que fue la verdadera batalla. Un tiempo más sencillo en el que la premisa bajo la que te decantabas por un sistema o por otro era simple: ¿querías ser el chico bueno o el chico malo?

SEGA, LA MATARREYES

En 1989, Nintendo era el rey absoluto e indiscutible de los videojuegos y nadie podía hacerle frente. Consiguió llevar una consola a cada casa donde los niños podían disfrutar durante horas poniéndose en la piel de geniales y carismáticos personajillos de 8 bits. Exploraban parajes que antes solo podían imaginar, salvaban cada día un mundo diferente y rescataban damiselas, o se ponían en la piel de una en el caso de la sorprendente Samus Aran. **Quizá otros conquistaron los salones recreativos, pero fue Nintendo quien llevó los videojuegos a las casas de los niños**, suponiendo toda una revolución en lo que vendría a ser la educación y el crecimiento de los chavales, que pasarían a tener un nuevo mejor amigo y se formarían gracias, en parte, a los valores que aprendían de héroes como Mario o Link.

Fue entonces cuando SEGA vio un interesante filón en este mundo de las consolas caseras y decidió hacerse un hueco a codazos en el corazón de quienes se convertían, poco a poco, en rebeldes adolescentes. Llegaba la década de los noventa, un cambio de tercio, un nuevo comienzo en el que la compañía japonesa se alzó frente al mundo y nos tiró a la cara una consola alternativa que, innegablemente, dejó a la NES a la altura del betún: **la SEGA Genesis había venido para quedarse**. Conocida en Europa como SEGA Mega Drive, esta consola respondía a los 8 bits de Nintendo con unos potentes y coloridos 16 bits que hacían que el reino de Hyrule se viese como un cutre dibujo mal hecho en comparación con los fondos de *Alex Kidd in the Enchanted Castle*.

SEGA tenía mejores armas, tenía pasión, tenía ganas de llegar alto y tenía todo lo necesario para, en definitiva, derrocar al rey. Pero no iba a ser fácil quitarle el trono a una marca que se había ganado el corazón de los más pequeños, de los chiquillos soñadores que habían pasado a ver sus aventuras soñadas plasmadas en pantalla gracias a ello. Pero lo intentaron. **Y lo intentaron con una muy, muy agresiva campaña de *marketing* contra Nintendo**.

En SEGA no eran estúpidos y, a sabiendas de que no iba a ser nada sencillo robar el corazón de los niños, decidieron agrandar el mercado. Optaron por una campaña dirigida a un público diferente: **si Nintendo tenía a los niños de diez años, SEGA se quedaría con sus hermanos mayores**. Porque sabían que, por mucho que molase la NES, si tu hermano mayor te decía que los niños guays jugaban a la Mega Drive, ten por seguro que te ibas a olvidar de la NES en dos días.

Es así como nació la conocida campaña ***Genesis does what Nintendon't***, un muy ingenioso *claim* que más directo no podía ser. Y es de lo que presumía SEGA constantemente en sus anuncios para televisión y revistas: explícitas gráficas con segundos sentidos muy acordes con los descubrimientos típicos de la edad de su público, y *spots* en los que decían sin ningún pudor que en SEGA tenían una consola mil veces mejor que esa chatarra de Nintendo; **los niños guays juegan a la Mega Drive y los *nerds* siguen con consolas para bebés**.

¿Agresiva? Sí. Mucho. Muchísimo. Pero así eran los noventa: una batalla campal entre los populares y los que se quedaban atrás. Por eso no tuvieron reparo alguno en utilizar como reclamo a celebridades de la época, como la superestrella de la música **Michael Jackson** que contó con su propio videojuego, amén de incontables nombres famosos en el mundo de lo que más gustaba a los jóvenes de los noventa: el deporte. Lanzaron así títulos como *Ayrton Senna's Super Monaco GP, Muhammad Ali Heavyweight Boxing* o *Pelé!*

Nintendo continuó en su salsa, pues tenía algo que SEGA no tenía: **personajes fijos y una mascota**. SEGA podría haber fichado a muchos famosos, pero Nintendo se bastaba con su inocente fontanero para quedarse con su fiel público y crear buenos títulos con un trasfondo real y no simplemente juegos de deportes llenos de nombres y modalidades. Por eso, tras el fallido intento de situar al discreto Alex Kidd como mascota, tras mucho ensayo y error, **llegó en 1991 Sonic el Erizo, la mascota que pasaría a formar la parte negra del Yin-Yang**. Mientras Mario era para el chico bueno, con gafas, que hacía caso a sus padres y sacaba buenas notas, **Sonic y su actitud chulesca eran para chicos rebeldes que escuchaban música rap y se la pasaban en la calle con su monopatín metiéndose en líos**. Y es aquí cuando, realmente, SEGA se consolida como una marca con su propio público, aparecen los *fanboys* y comienza la guerra de consolas.

YIN CONTRA YANG

Ya había quedado claro con la inclusión de Sonic que SEGA era para adolescentes y Nintendo era para críos. Los chavales irían a los recreativos a disfrutar de los juegos de la compañía para luego llegar a casa y seguir dándole al tema con la Mega Drive, la cual contaba con un catálogo extenso en el que no dejaban de relucir joyas, como las del erizo azul, *Golden Age, Comix Zone, Earthworm Jim*... Todos ellos videojuegos llenos de ruido, de luz y de color, de personajes veloces y carismáticos, golpes y, sobre todo, un espíritu muy, muy pero que muy noventero.

Y ahora sí, Nintendo empezó a sudar y decidió contraatacar con su conocida SNES. Con el afán de superar tanto la potencia de la Mega Drive como su catálogo, durante años nos invadieron una cantidad ingente de títulos en 16 bits en ambas consolas dispuestos a combatir el uno contra el otro. *Final Fight* contra *Streets of Rage, Final Fantasy* contra *Phantasy Star, The Legend of Zelda* contra *Soleil*. Y así hasta aburrir. Nintendo se centraba en crear joyas con sumo cuidado y detalle, mientras SEGA te tiraba un título a la cabeza cada pocos meses. **Cantidad sobre calidad, aunque ésta última también abundaba y precisamente por eso**, SEGA conseguía el ansiado trono. Y tanto se emocionó desde esa posición que descuidó sus obras de arte para centrarse en la potencia de una consola que ya era potente de por sí. Iba ganando, pero jadeaba frente a la SNES de Nintendo, por lo que decidió añadir periféricos como el fallido SEGA CD para luego dar un paso atrás con su 32X. Cegada por el poder, SEGA empezó a dar palos de ciego mientras Nintendo disimulaba la tensión con un temple calmado y seguía ofreciendo juegos con alma y con algo que contar, como *Donkey Kong Country, Chrono Trigger, Super Metroid, Yoshi's Island* o *A Link to the Past*. **Y ya de nada servía gastar tu dinero en una consola que no ofrecía nada** cuando los verdaderos juegos de 16 bits se habían mudado a la SNES. Fue entonces cuando en muy, muy pocos años vimos cómo SEGA bajaba a la misma velocidad a la que subió, cuando la SEGA Saturn no pudo siquiera competir con la Nintendo 64 y una PlayStation que saludaba tímidamente mientras se sentaba encima de la compañía de Sonic para ningunearla por completo, al no recurrir a los 32 bits y saltar directamente a una nueva forma de experimentar los videojuegos en tres dimensiones.

En la guerra de consolas durante la nostálgica década de los noventa pudimos ver a SEGA volar tan cerca del sol que llegó a quemarse, y lo que queda ahora de ella apenas es un vestigio de lo que realmente fue. Siempre se la recordará con cariño, pues gracias a esta compañía pudimos disfrutar de la que es considerada por muchos como la época dorada de los videojuegos, y todo para ver quién era el que dominaba los 16 bits. Porque sí, SEGA pudo presentar los 16 bits al mundo, pero eso no significaba que fuese a saber cómo aprovechar todo su potencial, cosa que Nintendo sí supo. Pero esta historia se ha repetido miles de veces a lo largo de la corta pero intensa historia de los videojuegos: **Nintendo no es el primero en hacer las cosas, pero sí es el primero en hacerlas bien.**

SIN MÚSICA TAMBIÉN HAY VIDEOJUEGO

POR DANIEL ROJO

La música

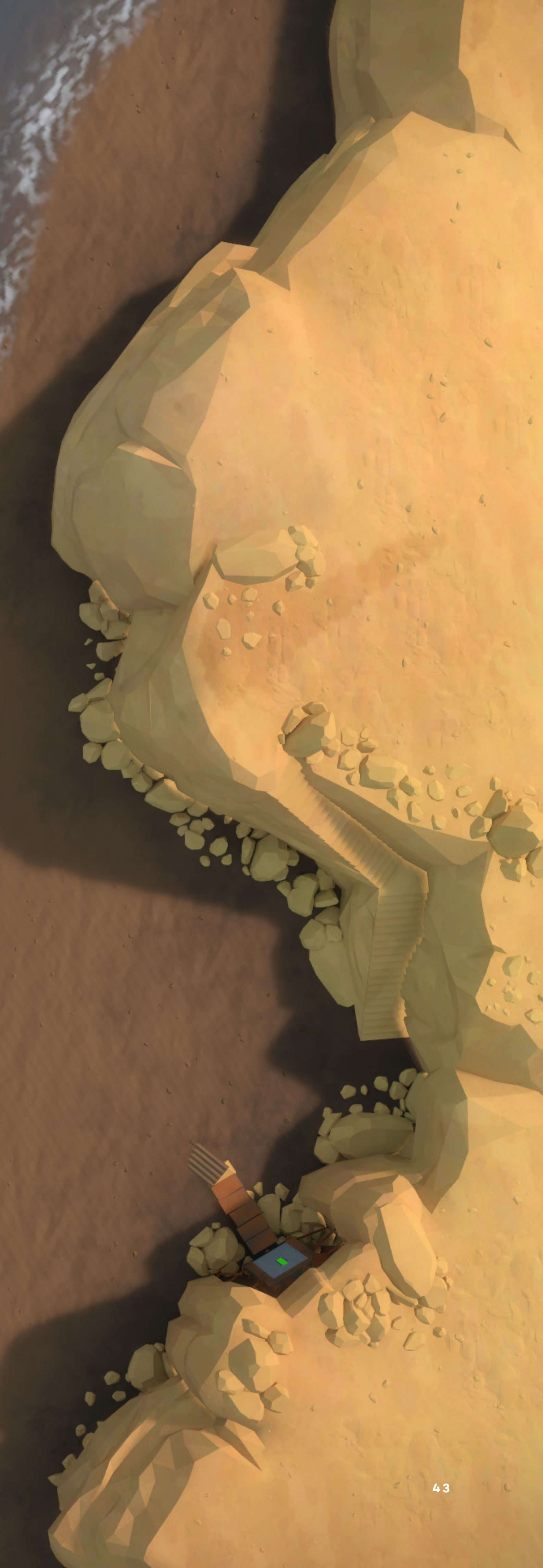
Prácticamente desde que Mario atravesara su primera tubería, **la música de los videojuegos ha sido un apartado que nos ha hecho sacar pecho a los amantes del medio**. Desde luego, no es una idea infundada, pues hemos contado desde bien temprano con profesionales de la talla de Kōji Kondō, Koichi Sugiyama y Nobuo Uematsu, entre muchos otros. Sin embargo, como voy a tratar de argumentar en este texto, valorar una banda sonora de forma individual utilizando criterios musicales ajenos a lo jugable significa descontextualizarla por completo y desligarla del juego al que acompaña.

La calidad musical de una composición no es directamente proporcional a su buena implementación en una obra audiovisual. Podríamos maquinar un videojuego amenizado por una sinfonía de Beethoven, pero esto no sería en absoluto una buena decisión, pues dicha música –por razones obvias-, no estará pensada para enfatizar lo que el videojuego quiere expresar con sus mecánicas. Será apasionante jugar un videojuego mientras escuchamos al genio alemán, pero **nos estaremos engañando a nosotros mismos si pensamos en algún momento que eso es una buena banda sonora**. Es buena música, faltaría más, pero estamos hablando de videojuegos.

Un videojuego no es la suma de sus partes. No es suficiente con implementar unas mecánicas divertidas, una historia apasionante, unos gráficos punteros y una música que nos llegue al alma. Todos estos elementos deben mirar en una sola dirección para que podamos decir que están bien integrados y que el videojuego es bueno como tal, y no solo en alguno de sus apartados individuales.

Realmente, el famoso término de *disonancia ludonarrativa* tiene que ver con esto, pero solo atiende a que las mecánicas y la narrativa vayan de la mano. Es muy fácil ampliar el concepto, por ejemplo, al aspecto sonoro. **De nada sirve una banda sonora despampanante si lleva al videojuego en sentido contrario con respecto al resto de elementos**, desgarrando así la idea central de la obra.

Pero estamos de suerte, por decirlo de alguna manera… La mayoría de las bandas sonoras de videojuegos, incluidas algunas de las que más nos gustan, no están pensadas para enfatizar nada ni para contar nada, por lo que tampoco romperán el conjunto. Es decir, no pretenden tirar en ninguna dirección, sino simplemente **amenizar la experiencia con un hilo musical,** en ocasiones muy elaborado. Tanto es así que muchas veces el aspecto sonoro se añade en último lugar, cuando el juego ya está hecho al completo, sin siquiera haberlo contemplado con seriedad durante el desarrollo. La música no se tiene en cuenta como herramienta fundamental para contar nada o para enfatizar alguna mecánica, sino que simplemente **se añade al final una que encaje con la temática del título en cuestión, que se adapte como pueda a lo que ya han construido otros elementos**. Maquilla un poco el resultado, lubricando los verdaderos engranajes de la obra. Ameniza, en definitiva.



El silencio

Hubo un pacto no escrito en el albor de los videojuegos que dictaminaba que **estos no podían existir sin banda sonora,** incluso aunque estuviera repitiéndose sistemáticamente un mismo tema hasta que pasáramos de nivel para empezar con otro que nos machacara de nuevo durante un buen rato. Sorprendentemente, este sistema de repetición -que sigue dándose a día de hoy en muchísimos videojuegos-, no es molesto casi nunca. Esto solo se consigue con temas o bien simplones que nos guste tararear durante horas, o bien completamente planos y que estén tan de fondo que ni los notemos.

Esta obligación de incorporar banda sonora ha sido trascendida en algunos videojuegos atrevidos. Por ejemplo, *The Witness* —la última obra de Jonathan Blow— no cuenta con música que amenice nuestra experiencia. No lo creyó necesario el autor, por los motivos que fueran, y decidió no incorporarla —a mi juicio, con total acierto—. Seguramente cualquiera que haya jugado este título en profundidad se habrá percatado de la estrecha relación que existe entre su mecánica de puzles, cada escenario y el mensaje de la obra. Hay una unión indivisible, casi obsesiva, entre esos factores. Aún así, muchos usuarios criticaron su falta de banda sonora, habiendo preferido un hilo musical decente para no aburrirse. Y a mí mismo me pareció muy raro al principio jugar así. **Porque es a lo que el medio nos tiene educados: sin música no es lo mismo**. Y esta idea, lejos de ser una dignificación de la música como elemento en un videojuego, es precisamente la causa de que esta esté condenada a interpretar el más burdo y superfluo de los papeles.

Hay usuarios que, en casos como *The Witness,* juegan mientras se ponen su propia música. Seguramente no le hagan mucho caso, porque están centrados en el videojuego, pero ahí está ella. Inmutable, de fondo, sin cesar de sonar, contentando nuestra insaciable concupiscencia auditiva. **No importa qué, pero que suene algo.** Si es de buena calidad mejor, pero que suene algo. Porque si no suena, es que no estamos jugando.

No olvidemos que **los autores de un videojuego son perfectamente conscientes de si añaden música o no a su creación**. Si no lo hacen, posiblemente haya sido una decisión nada casual y absolutamente premeditada, por lo que tengámoslo en cuenta y asumamos que debemos jugar una obra como el autor lo ha querido, porque quizás para él ese silencio signifique más que una música magistral que no aporte nada al mensaje de la obra.

Precisamente Beethoven trató siempre de poner al mismo nivel la música y la ausencia de esta. Tanto es así que muchas de sus obras finalizan con varios compases de silencios escritos, y una pieza no termina hasta que estos silencios hayan transcurrido —es decir, bastante después de que el sonido haya cesado—. Es muy conocida su frase: «***nunca rompas el silencio si no es para mejorarlo***»

Si un videojuego no tiene nada que aportar a su idea principal con su música, por muy buena que sea esta a nivel individual, por mucho que esté escrita por un genio de la música, ¿no es absolutamente irrelevante la inclusión de la misma?

¿No sería mejor un delicioso y expresivo silencio?

EL **INTOCABLE** MUNDO DE LOS **VIDEOJUEGOS**

POR CARLOS SANTILLANA

Me gustaría empezar advirtiendo que este texto **posiblemente no guste a mucha gente**, a menos que tenga una mente quizá más abierta. Incluso a mí mismo me chocaría en un principio. Por eso aconsejo que aunque de primeras podamos no estar de acuerdo, lo mantengamos en un rincón de nuestra mente. Podría apostar a que poco a poco nos iremos dando cuenta de que quizá había más verdad oculta de la que parecía.

Si sois aficionados al mundo de los videojuegos (cosa que supongo si estáis leyendo esto) habréis hablado y oído hablar de él a menudo. Algunos de sus temas más frecuentes son las críticas hacia consolas, hacia videojuegos concretos, géneros específicos, o incluso a los propios usuarios. La reacción más común es un sentimiento de rechazo, que suele ser más o menos importante según lo grande y conocido que sea el objeto criticado. Y yo me pregunto ahora: **¿por qué debería ser el mundo de los videojuegos un intocable?**

Por supuesto no incluyo en estas críticas a las que se hacen de forma destructiva y sin criterio. Todo esto no sólo no sirve para nada, sino que además a menudo caen en ataques personales directos, lo que es aún peor. En ningún momento me refiero a esta clase de críticas que no tienen cabida ni en esta afición ni en ninguna otra.

Así pues volviendo al tema principal, parece que el mundo del videojuego se encuentre en una cima superior al resto de las aficiones. Un lugar donde, por obligación, **todo el mundo tiene razón y nadie te puede llevar la contraria,** ya sea una persona del propio mundillo o alguien de fuera. **Tu verdad es absoluta y tu afición intocable**. Cualquier otra opción se trata con el mayor de los desprecios o como un ataque personal.

En estos momentos a muchos les puede parecer que he dicho una enorme locura; por ahora. Vayamos pues a cualquier otra afición. Debo admitir que yo por ejemplo tengo muchas aficiones, tantas que hay algunas que apenas puedo tocar más que alguna vez al año (si acaso). Y en ninguna de ellas he visto un comportamiento similar al que ocurre en los videojuegos con respecto a las críticas.

Echando un poco la vista atrás, recuerdo que en cualquier afición, sobre todo al comienzo, es muy común que la gente con más experiencia te trate diferente (pero no de malas maneras, ojo). La **condescendencia** es casi lo mínimo, pero también podrías recibir **burlas** por tu falta de conocimiento y por supuesto **críticas** de todo tipo. Lo más interesante de esto es que se ve como algo normal, sin ningún tipo de maldad oculta tras la persona con «más experiencia», ni resentimiento por la persona más novata.

De hecho hay una alusión que viene muy bien. A menudo surge en la comunidad de videojuegos una mención al «**carnet gamer**». Una forma de decir más o menos que «necesitas cierta cantidad de conocimiento para que el resto de miembros te acepte», y que siempre se usa en plan irónico. **Lo realmente irónico es que ese «carnet» sí que se pide en casi cualquier otra afición**. Puede que incluso nosotros mismos lo hayamos pedido en alguna de nuestras otras aficiones, queriendo o sin querer. Esto vendría a

significar que si no nos demuestran que saben bien del tema los tratamos de manera diferente.

Lo curioso de todo este asunto es que a fin de cuentas no pasa absolutamente nada. Y podéis comprobarlo vosotros mismos con tan solo pensar en una afición que no sean los videojuegos. No voy a dar ejemplos porque seguramente haya personas a las que no les ha pasado nunca y casos similares. Pero existen ciertas aficiones particulares donde si entras de nuevas y dices algo que vaya en contra del pensamiento general **te van a llover las críticas**. Aunque **no te van a censurar**. Te tratarán de alguien con poco conocimiento, pero respetarán tu opinión e incluso habrá quien la comparta. Un intercambio de críticas y aquí no ha pasado nada.

Traigamos esta situación de nuevo al mundo de los videojuegos. Ir en contra del pensamiento general resulta inconcebible, y tratar a otra persona de manera diferente es poco menos que un pecado. Ejemplos surgen a menudo, aunque actualmente hay uno perfecto: ***Pokémon GO.*** Criticar a *Pokémon GO* se ha vuelto en una tarea harto complicada, ya que **lo han cubierto de una protección de excusas donde cada crítica cae en el saco de que se hace por odio hacia el juego**, odio hacia Nintendo, odio hacia los juegos para móviles… O porque resulta que la persona guarda algún tipo de odio hacia la sociedad sin más.

Por supuesto hay numerosas críticas que están basadas en ese odio, pero eso ocurre con cualquier cosa que alcance mucha fama. Incluso los títulos más grandes han sido objetivo de críticas solo para hacer daño, como *Uncharted 4* o *The Last of Us*. El problema es cuando se aprovechan para **hacer a los videojuegos más intocables de lo que ya son**. Y en el caso de *Pokémon GO* hay mucho que criticar. No existe ningún título, consola o compañía que no pueda llevarse su ración de crítica. Algunos más y algunos menos, pero siempre hay margen de mejora.

La crítica más básica y evidente es la falta de contenido que tiene *Pokémon GO*, algo de lo que tampoco se puede hablar de forma negativa porque hay actualizaciones previstas. Claro que resulta que **otros juegos como *Street Fighter V* u *Overwatch* han recibido y siguen recibiendo gran cantidad de críticas por ese mismo asunto**. La parte confusa de este asunto es que esas críticas sí que se aceptan sin problema, incluso son muchos de sus fans los primeros en hacerlas patentes.

Let people enjoy things

Si queremos hacer apología de que hay que dejar a la gente divertirse, una frase que se ha convertido casi en un mantra, ¿por qué la libertad se limita sólo a eso? Resulta llamativo **cómo se puede ser un abanderado de la libertad cuando estás al mismo tiempo prohibiendo que otros se expresen.** ¿Hay algún problema en que las demás personas puedan ejercer la libertad que predicamos para nosotros mismos? Por lo visto solo se acepta la opinión de otra persona mientras coincida con la nuestra. Así que ¿por qué no dejamos que cada uno juegue a lo que quiera? Y además que cada uno opine lo que quiera…



EL JUGADOR QUE NO QUERÍA JUGAR

POR IVÁN RAMÍREZ

La industria del videojuego, en su corta pero no por ello menos intensa historia, **ha pasado por multitud de etapas en lo que a enfoque y búsqueda de público respecta**. Echando la vista atrás, las compañías actualmente no buscan lo mismo que hace 30 o 40 años. Ni los jugadores tampoco.

Los videojuegos son hoy día una forma de ocio **inmensamente extendida**. Ya no es cosa de un pequeño grupo de personas, de niños o de *nerds*. Prácticamente todo el mundo conoce o ha probado alguna vez un juego. Por tanto, podemos decir que el público al que llega este medio de entretenimiento audiovisual es muy extenso. Y esto es algo que lleva teniendo en cuenta la industria desde la popularización masiva de los videojuegos, de forma que cada compañía, cada desarrolladora y cada título se trabaja apuntando a un objetivo muy concreto.

Los videojuegos fueron concebidos inicialmente como un método de entretenimiento que usaba universos imaginarios, personajes de fantasía y parajes increíbles con una jugabilidad básica pero realmente desafiante teniendo en cuenta que **estaban dirigidos principalmente a niños salvo aquellos específicamente enfocados a un público adulto.**

La dificultad de los primeros juegos tradicionalmente ha sido destacada **por ser muy alta,** hasta el punto de resultar desesperante. Es el caso, por ejemplo, de las antiguas recreativas que obligaban a apurar cada movimiento para aprovechar al máximo aquella moneda que previamente se había introducido. Naturalmente, los desarrolladores **habían ajustado esa dificultad para que fuera realmente complicado progresar** e hicieran falta más monedas para mejorar y avanzar más.

Es el caso de ***Ghost 'n' Gobblins*** o ***Metal Slug***, entre otros, que son dos sagas que siempre se caracterizaron por costar verdaderos dinerales a los jugadores que pretendían seguir encadenando pantallas con una única moneda, algo a la altura de muy pocos en estos títulos. Progresar en estos juegos **exigía grandes dosis de pericia, habilidad, experiencia y una bolsa con bastantes monedas**. Y poseían el grado justo de complejidad como para resultar complicado sin resultar demasiado frustrante, de manera que despertaba adicción en el jugador con cada partida perdida y faltaba tiempo para empezar de nuevo.

Sin embargo, los videojuegos desarrollados para consolas portátiles o de sobremesa no buscaban las monedas de los críos de los salones recreativos. **Buscaban entretener al jugador,** sin más. Por tanto, esa dificultad endiablada de las máquinas recreativas no podía darse en su grado más elevado, aunque no por ello los juegos de hace 20 años estaban exentos de retos y desafíos. Muchos de los jugadores actuales que vieron el auge y el albor de las primeras consolas de sobremesa **se curtieron con videojuegos complejos, desafiantes, exasperantes por momentos**, y han visto la evolución de estos desde el prisma del tiempo. De ahí que muchas veces se muestren críticos con lo que ofrece el panorama actual.

Desde hace unos años, una de las principales críticas a la industria actual ha sido **la bajada en la dificultad base de muchos títulos**. Oportunidades ilimitadas, recuperación de vida con el tiempo, guías, ayudas de mapa, consejos, combates *press X to win* y un largo etcétera de mecánicas **claramente enfocadas a ayudar a que el jugador no encuentre problemas al jugar,** siendo en todo momento el juego quien lleva de la mano al jugador a través de un camino muy claro y prácticamente recto, sin bifurcaciones, sin obstáculos. Y de haberlos, probablemente haya una pequeña ventana con un *briconsejo*, una flecha o un diálogo que nos explique detenidamente qué hay que hacer.

Es entendible, naturalmente. Hay jugadores que no tienen tiempo para jugar, no tienen paciencia, o no tienen ambas cosas y como diríamos en jerga futbolística, *la quieren rasita y al pie*. Y es algo que las compañías y desarrolladores han visto, y por tanto han actuado en consecuencia desarrollando títulos mucho más asequibles que los originales para esa parte de jugadores que no tiene tiempo o ganas de un reto y simplemente quieren pasar el rato.

Y parece que en este punto se produjo una brecha entre los jugadores que los dividió en dos bandos: los *hardcore gamer* y los *casual*. Ambos términos son un total despropósito y atribuírselos o usarlos en tono peyorativo es ridículo, pero mediante esta distinción se aprecia claramente la diferencia entre ambos colectivos. Por un lado, el *hardcore gamer* medio es aquel que lleva jugando desde antes de que los videojuegos existieran, **ama los títulos muy difíciles y critica continuamente la casualización de la industria actual**, esgrimiendo que ya no se hacen juegos como antes. Por otro lado, el *casual* medio es complicado de encorsetar en una definición global, pero podríamos decir que **es dado a juegos populares, juegos de móvil o títulos más comerciales** y en ningún caso busca un reto o juegos que obliguen a invertir muchas horas, pues precisamente de ahí viene el término: aquel jugador que juega ocasionalmente.

A pesar de esta tendencia moderna del videojuego, en los últimos tiempos hemos tenido algo de escasez en títulos desafiantes, con algunas excepciones como pueden ser ***Super Meat Boy,*** la saga ***Dark Souls*** o ***Ninja Gaiden*** entre otros. Se trata de títulos que exigen bastante al jugador en términos de habilidad, aprendizaje a marchas forzadas y cuidado absoluto en la elección de movimientos. Por tanto, no son juegos aptos para todos los públicos aunque su dificultad no dista de la de los videojuegos clásicos.

Las tornas parece que se han invertido, y lo que antes era una característica de lo más habitual en buena parte de los títulos que salían al mercado, **hoy día es más bien al revés, y son pocos los juegos que ponen en aprietos al jugador,** o como mínimo no le ofrece facilidades en términos de jugabilidad. Y en cuanto un juego parece que se sale de los estándares actuales de dificultad, dejando a un lado la amabilidad o las mecánicas asequibles, las críticas se ceban con él al grito de dificultad artificial, juego imposible y demás lindezas.

Nos hallamos en un momento donde las desarrolladoras se han tomado tan a pecho la coyuntura que atraviesa un amplio espectro de jugadores en términos de paciencia, tiempo y ganas de invertir horas en un juego que **han pasado de darles las herramientas y que se busquen la vida a solucionar todos los problemas de salida**, no vaya a ser que se pierda demasiado tiempo en un camino, haya un enemigo que exija pulsar más de dos botones para vencerle o atraviese una fase compleja. El jugador se ha cansado de jugar, y los desarrolladores lo hacen por él.

El *quid* de la cuestión es que una vez se es consciente de que hay una amplia variedad de público y es posible desarrollar títulos para prácticamente cada tipo de jugador, las compañías **deberían esforzarse por intentar crear mecánicas que no consistan en jugar por el jugador,** guiarlo hasta extremos absurdos y ofrecerle facilidades hasta para abrir menus de información. Es comprensible que haya ayudas al principio para aprender a dominar los controles y las mecánicas básicas, pero una vez se aprende a caminar, conviene soltar la mano, porque nos acomodamos. Y nos gusta la comodidad. **Nos gusta demasiado.**



CÓMO SE CONSTRUYEN LAS COMUNIDADES CULTURALES INDEPENDIENTES EN LOS VIDEOJUEGOS

DE ERUDITOS *FANBOYS* E INTERPRETACIONES NARRATIVAS

POR MANUEL GUZMÁN

Una de mis partes favoritas de un buen videojuego es, tras haberlo terminado, hablar con mis amigos sobre él. Sobre todo si es **un producto con una buena historia**. Es quizá lo que más llama mi atención en la actualidad. Como a muchos otros jugadores les pasa, la intriga por conocer la verdad detrás de cada paso que damos, de cada cosa que vemos, de cada palabra que podemos leer en los diálogos con otros personajes… **esa intriga es el motor** que me mantiene pegado a la pantalla. Ahora bien, como buen *nintendero*, durante mi tierna infancia desarrollé un depurado amor por las plataformas. Un amor quizá más primario, más instintivo que el que ahora, como un adulto, profeso a las historias de los guionistas. La época actual, a merced de tantos jugadores de mi perfil, nos ha regalado **un pequeño espacio en el que podemos ser felices**.

No todos los videojuegos tienen una gran carga narrativa: el género de plataformas es, por definición, lo opuesto a una historia enrevesada. En él prima la jugabilidad, lo que propone no es un reto a la capacidad de comprensión del jugador sino su habilidad con los botones y su capacidad de reacción. Sin embargo, desde el principio de los tiempos hemos visto cómo esos píxeles que saltaban unos encima de otros se ordenaban en formas antropomórficas que buscaban representar personajes. Un mínimo de *historia cliché* se atisbó en el primer *Super Mario Bros.* con un héroe que supera numerosos obstáculos y atraviesa mundos repletos de peligro para socorrer a una damisela en apuros. Bien, era suficiente para dar un motivo por el que correr al jugador, pero ni por un segundo nadie se planteó preguntarse nada sobre el Reino Champiñón al terminar el juego. Esto ha ido cambiando poco a poco.

A medida que esta industria, sus creadores y sus consumidores han ido madurando, se han introducido diferentes elementos, han surgido nuevos géneros, y a lo largo de este proceso hemos sido testigos del hermoso fenómeno de la **emergencia cultural**. Investigadores españoles como Héctor Puente o José Planells de la Maza han introducido este concepto en los circulos académicos nacionales. Se define como **todas aquellas prácticas y discursos sociales que aparecen alrededor de un producto concreto, reconocidas como una cultura por sí misma**. Es decir, el hecho de que existan páginas web y comunidades de fans dedicados a fran-



quicias como *Pokémon* o *The Legend of Zelda* en las que los jugadores puedan relacionarse entre sí y recrearse en su experiencia por encima de los límites de los propios juegos puede considerarse como el surgimiento de una comunidad cultural.

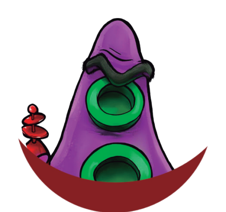
Hay muchos caminos a través de los que una comunidad cultural emerge alrededor de un título, y quizá el más atractivo para mí es el que concierne **ese impulso primario que busca comprender la historia que hemos jugado**. Por experiencia propia sé que no soy la única persona que, al terminar *Limbo* —por ejemplo— acudió a la plaza pública de Internet para comprender el final de esa tétrica historia. Limbo no tiene líneas de diálogos, y apenas consta de interacción con personajes secundarios. Es un plataformas de *scroll* lateral la mar de sencillo en términos técnicos, con un apartado de arte sublime que presenta una ambientación fúnebre muy bien conseguida, y cuya virtud reside en la dificultad de los niveles. Es por ello que **dar palabras e interpretaciones a la historia** del protagonista, huérfano de nombre incluso, **queda en manos del jugador.**

Fue una grata sorpresa encontrar que no eran ni una, ni dos ni tres, las entradas en foros y los vídeos en Youtube dedicados precisamente a **teorizar y explicar tan oscura travesía**. Y mucho más sorprendente la **variedad de estilos y perspectivas** que los jugadores han ido arrojando a un título que, por sí mismo y por gracia de su desarrolladora Playdead, no confirma ni desmiente —al menos con palabras— ninguna de las posibilidades que plantean los jugadores. Los individuos aportan ideas, se produce un debate, se llega a consensos… **se construye una cultura**. Quizá efímera y superficial, sí, pero en tiempos de alto desarraigo e incertidumbre a niveles *trascendentales*, los videojuegos nos ofrecen mucho más que entretenimiento.

Pasa lo mismo con títulos de categoría similar, como **el fantástico *Braid***, que a pesar de que sí utiliza el texto como hilo conductor del juego, utiliza metáforas a tantos niveles que finalmente **los jugadores han acudido unos a otros** para llegar a comprender la profundidad de los hechos que vivimos durante la travesía introspectiva del protagonista. Parece que **la escena *indie*** es proclive a ofrecer al jugador experimentado este tipo de experiencias. Sin embargo, a medida que navegamos por Internet encontramos que esto de las teorías e interpretaciones sobre el final de los videojuegos trasciende los géneros e incluso la propia industria. Existe también para las películas y las series de moda. Podríamos hablar de miles de ejemplos como *Batman; Arkham Knight*, *Shadow of the Colossus*, los antes mencionados *The Legend of Zelda* y *Pokémon* —es increíble la cantidad de teorías que hay sobre el universo Pokémon—, el propio *INSIDE*, el reciente lanzamiento de Playdead que también ha suscitado un movimiento similar; ¡hasta hay teorías en las que *Fallout 4* y *Skyrim* comparten el mismo universo!

Revisando entre los títulos más teorizados, parece haber **una delgada línea que separa ese interés intelectual** por comprender cuáles son los mensajes que nos mandan los guionistas y diseñadores, **de lo que comúnmente llamaríamos el fenómeno *fan*.** Aunque en los últimos años se ha relacionado con algunas connotaciones negativas, el fenómeno *fan* comprende tanto a los llamados *fanboys* como a los eruditos de una franquicia de éxito. Quizá por criterios de edad o por *snobismo* ególatra, quienes nos consideramos «verdaderos amantes» del videojuego pecamos de superioridad moral y buscamos desmarcarnos del fanatismo irracional. **Es lógico, por un lado,** no querer ser identificado como un fanático. Por otro lado, **es cuanto menos soberbio** pensar que nuestros parámetros son más válidos que los del resto para apreciar correctamente un producto. El movimiento cultural que arropa las diferentes teorías e interpretaciones de según qué historias en los videojuegos demuestra que existen diferentes enfoques, una heterogeneidad de perspectivas, igual de válidas todas, que mantienen vivo el propio movimiento.

Es cierto que, según nos vamos haciendo mayores, tendemos a pensar que las nuevas generaciones tienen cada vez menos criterio. Que no saben distinguir entre una buena obra y un producto mediocre con el nombre de una franquicia engrandecida que invierte mucho más en publicidad que en desarrollo. Puede que algunos de estos prejuicios tengan fundamentos innegables, pero no es menos cierto que **los jugadores más jóvenes sólo buscan entretenerse**, igual que hacíamos nosotros en nuestro tiempo. Los jugadores de cualquier edad deberían tener un voto de confianza porque, de la misma manera que nosotros con los años hemos sido partícipes de la cultura *indie* emergente, serán ellos quienes, **a raíz de poner en común sus ideas y su creatividad** con las nuestras, traerán a la industria un tercer advenimiento de la producción independiente.



LAS RISAS QUE ECHAMOS DE MENOS

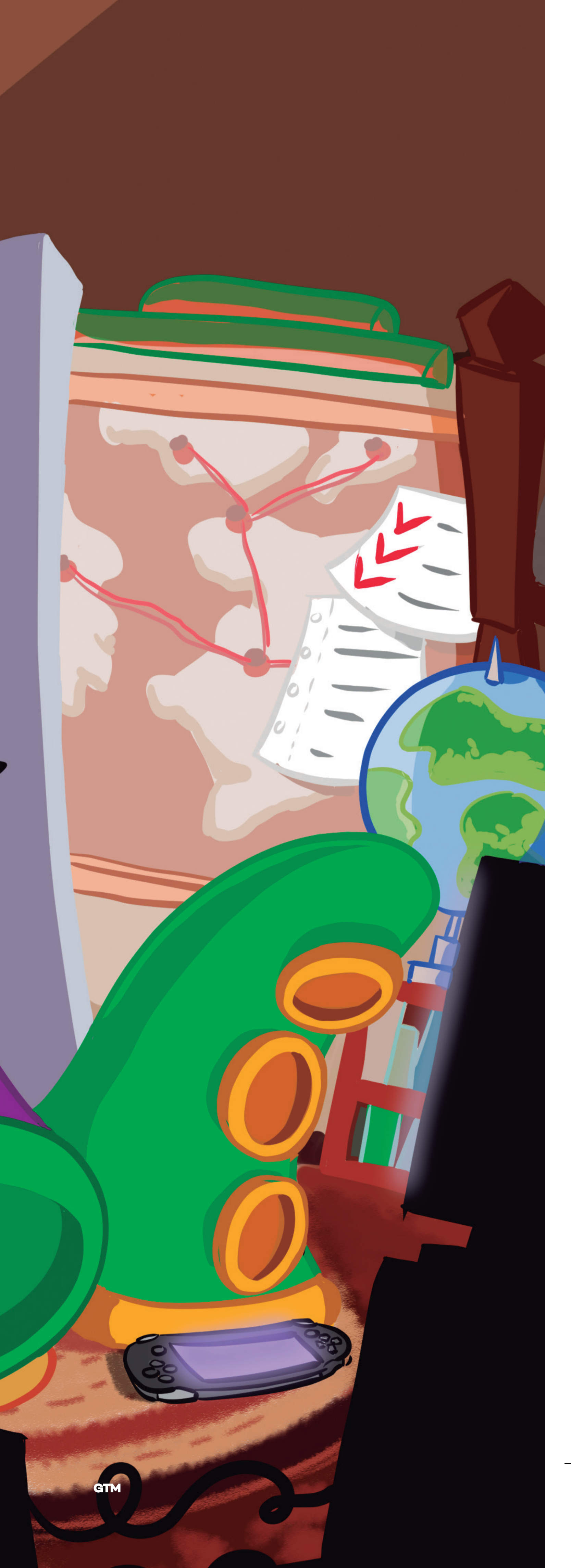
POR LAURA LUNA

A pesar de no ir a la moda, estoy feliz por haber jugado a títulos tan excelentes últimamente: *Final Fantasy X, Life is Strange, The Last of Us*... Todos ellos me han dejado muy buen sabor de boca, con la certeza de que existen juegos con alma, con una historia profunda en la que eres un participante más. Considero que, aunque tengo gustos variados en cuanto a género, elijo concienzudamente mis juegos, tras haberme dejado asesorar previamente por gente que conoce mis gustos, tras haber leído análisis fiables o haberme llevado una buena impresión por la demo. Y aunque los títulos a los que me he dedicado estos últimos años me han dejado más que satisfecha, **había algo que echaba en falta en ellos, que hace años que no veo en un juego y, si lo veo, se trata de un juego raro**, en el pleno sentido de la palabra.

Y Ron Gilbert, durante la GameLab, lo dijo: **falta humor en los videojuegos**. Y si yo hubiera estado delante y tuviera confianza con él, lo habría abrazado.

Es eso lo que necesitamos, lo que muchos jugones añoramos: **juegos de comedia, felices, cuya función sea hacer que te desternilles a lágrima viva**, que tengan un mensaje tierno y alegre, cuya solución sea un pollo con polea o meter un hámster en el microondas (sin consecuencias para su salud) y ponerle un jersey.

Vivimos una época en la que abundan los juegos que (al margen de su calidad, que no discutiré aquí) en un empeño de justificar que van dirigidos a un público adulto, tratan temas muy serios, cargados de un dramatismo que parece más logrado cuanto más provocador y atrevido: decisiones éticas e incómodas a las que no



nos gustaría enfrentarnos en la vida real, violencia física creativa o glorificada, personajes con una historia torturada en la que se suele incluir el trágico fallecimiento de un ser querido, distopías sin esperanza y futuros post-apocalípticos en los que se acaba demostrando la mezquindad del ser humano... Todo ello son ingredientes con los que cocinar grandes historias, tal y como demuestran tantos juegos y sagas como *God of War, The Last of Us* o *Gods Will be Watching*.

Por supuesto, hay juegos llenos de comicidad, como las gracias de Nathan Drake en *Uncharted* y las de Allistair o Varric en los *Dragon Age*, y hay juegos muy alegres como los *Ratchet & Clank* y festivos como *Bayonetta,* pero necesitamos más juegos de humor, tanto con la frescura de *Monkey Island*, los disparates de *Day of The Tentacle*, incluso el humor negro de *Sam & Max* o la picardía de un *Leisure Suit Larry*.

¿Y por qué necesitamos las risas en la consola? Como diría el maestro Terry Pratchett, estamos viviendo tiempos interesantes, y para quienes no conocen o recuerdan la saga de Rincewind de Mundodisco, se trata de una época convulsa a nivel sociopolítico que nos acaba afectando a nivel personal. **La evasión que nos regala la ficción es más necesaria que nunca y, sobre todo, las evasiones que nos hagan sonreír**, que nos liberen endorfinas. Por supuesto, disfruto mucho de las aventuras interactivas oscuras que nos dejan con el corazón encogido tras llegar a los créditos (y hay quien encuentra regocijo en el clásico *shooter* de zombis porque en él recibe el consuelo de que podría vivir en un mundo peor) pero ante el aluvión de *shooters* de ambiente intenso y deprimente (y que, según deduzco de este E3, todavía tiene muchos títulos que concebir aún) **se echa en falta el humor, con toda su gama de colores.**

Hay quien rechaza el humor en un videojuego porque lo hace frívolo, cuando no tiene por qué ser así (y tampoco hay nada de malo en la frivolidad, pues no todo va ser coger el mando con el meñique levantado). Muchos artistas coincidimos en que la comedia es más difícil que el drama o la tragedia, porque si bien lo que nos entristece es común en todos (pocas personas no empatizarían con Ethan Mars, en *Heavy Rain*, tras haber perdido a un hijo y tener a su otro retoño en manos de un asesino en serie), lo que nos hace reír varía bastante de persona en persona. Hay quienes encuentran ofensa en el más inocente chiste, mientras que hay otros que usan el humor como máscara para ser abusones sin consecuencias. Hay quienes solo se quedan en un humor vulgar e infantil de *caca, pedo, culo, pis*, mientras que hay otros que solo son capaces de reaccionar con el humor inteligente. **¿Tal vez éste sea el motivo por el que los desarrolladores no se lanzan con este género tan complicado y escaso?** El eterno (y comprensible) miedo del cómico: **buscar despertar la risa en su público u obtener como respuesta un gélido e incómodo silencio.**

SEGA DEVUELVE A SONIC A SU ESPERADO LUGAR



POR FERNANDO BERNABEU

Seguramente muchos de vosotros recordéis con profunda nostalgia y una sonrisa en vuestro rostro vuestras primeras partidas a *Sonic the Hedgehog*. Estoy hablando especialmente a los que empezaron jugando en su época de Mega Drive, porque si empezasteis con los Sonic en 3D puede que el sentimiento sea un poco diferente.

El caso es que, a pesar de que el erizo haya estado en un declive perpetuo desde su época dorada, **los fans nunca han perdido la esperanza de que SEGA y el Sonic Team serían capaces de volver a crear títulos que nos hicieran sentir lo mismo que en aquellos primeros juegos**.

Admitámoslo: todos nos llegamos a sentir muy defraudados después de comprobar el aspecto que nuestros personajes favoritos tendrían en la franquicia *Sonic Boom*. Personalmente, el Sonic con fular y con aparentes heridas vendadas tenía un cierto pase, **pero el Knuckles musculado no había por donde pillarlo**. Me causó repulsión desde el primer momento y el hecho de que su título para Wii U llegara al mercado con muchos fallos y la serie de animación no me hiciera gracia terminó debilitando la esperanza que tenía en un gran juego de Sonic.

Y aun con todo, ***Sonic Boom* volverá con un tercer título para Nintendo 3DS este mismo mes de septiembre: *Fire & Ice*.** Por los tráilers incluso tiene buena pinta, pero todo será cuestión de probarlo para ver si los desarrolladores han escuchado a la comunidad de jugadores para saber todo lo que falló en los juegos anteriores.

Dejando de lado todo lo relacionado con *Sonic Boom*, en la Comic-Con de San Diego de este año **SEGA prometió sorprender a los jugadores por el 25º aniversario del erizo azul**. De nuevo esa esperanza de la que hablaba anteriormente se avivó y volvimos a soñar en que SEGA lo volvería a hacer y repetiría la experiencia que nos supuso algunos de los últimos juegos de Sonic como *Sonic Generations* o *Sonic Colors*.

El primer juego que presentaron fue una apelación directa a la nostalgia de todos los jugadores mayores de 20 años. ***Sonic Mania* venía a continuar con la trilogía de Mega Drive innovando solamente en la potencia y el colorido de los gráficos en 2D y en un nuevo movimiento que Sonic sería capaz de realizar al saltar y volver a tocar el suelo**. En *Sonic Mania* veremos el regreso de algunos de los niveles más icónicos de la historia del erizo, como Green Hill, y además nos permitirá escoger entre el trío clásico: Sonic, Tails y Knuckles.

Una de las principales diferencias de este nuevo título de Sonic es que no estará desarrollado por el Sonic Team. En esta ocasión **SEGA se ha aliado con tres estudios diferentes para traernos un nuevo Sonic que tiene pinta de saber igual de bien que el antiguo**. Christian Whitehead, Headcannon y PagodaWest son los desarrolladores de esta joya de SEGA que llegará en primavera de 2017 para PlayStation 4, Xbox One y PC. Esperemos que conforme se aproxime la fecha de lanzamiento se hable también de su lanzamiento en alguna plataforma de Nintendo.

SEGA por fin ha hecho caso a los fans del erizo y sus dos próximos proyectos nos tienen entusiasmados

Después de la revelación de este juego la mayoría de la gente no se esperaba nada más. Y en realidad *Sonic Mania* era una gran forma de conmemorar sus 25 años, pero **los fans se quedaron con ganas de un nuevo Sonic tridimensional que no vistiera un fular marrón ni tuviera a un Knuckles mazado**.

Estos deseos se cumplieron con el anuncio de un nuevo juego de Sonic que básicamente seguirá la estela del genial *Sonic Generations*. Con el nombre todavía sin determinar de *Project Sonic 2017*, SEGA presentó durante la Comic-Con de San Diego un pequeño *teaser* que nos mostraba al Sonic que hemos aprendido a querer desde la época de Dreamcast formando equipo con el Sonic clásico de Mega Drive para enfrentarse a una amenaza cataclísmica aún por determinar.

Este genial tráiler nos dejó con la miel en los labios, porque se nota bastante que ahora mismo están en pleno desarrollo y no tienen todavía material *in-game* que puedan mostrar a los jugadores. Desde luego, el hecho de que esté desarrollado por Sonic Team, que fueron los que se encargaron de *Generations* y *Colors*, es aval suficiente para que nos esperemos un producto de calidad que emborrone la mala fama ganada por el erizo azul durante los últimos años. **Llegará en una fecha todavía indeterminada del año que viene para Xbox One, PlayStation 4, PC y Nintendo NX**. No será un título de lanzamiento para esta última, pero al menos es bueno saber que gráficamente el juego será igual en todas las plataformas.

Así que con estos dos proyectos en desarrollo para el año que viene, parece que SEGA ha hecho caso a los fans y evitará seguir con la franquicia *Sonic Boom* para centrarse en proyectos que de verdad nos llaman la atención. Si echamos de menos los primeros títulos ahí tenemos el nuevo *Sonic Mania* para sentir la nostalgia retro y si pensamos que Sonic tocó techo en *Generations* ahí tenemos *Project Sonic 2017* que por lo que sabemos simplemente se podría llamar *Generations 2*.

Puede que todavía sea muy pronto para decir que SEGA lo está haciendo bien porque los lanzamientos de sus juegos llegan a ser algo accidentados. Puede que *Sonic Mania* sea un caos a nivel jugable y no podamos controlar bien al erizo a través de unos niveles demasiado psicodélicos que nos marean. **Y puede que el nuevo Sonic tridimensional sufra de los mismos defectos que tuvo *Sonic Boom* en su lanzamiento** y nos llegue repleto de bugs que hagan imposible disfrutarlo.

No obstante, yo soy de los que creen que si una empresa lo ha estado haciendo mal durante muchos años, **al final terminan aprendiendo de sus errores y dándole a los fans aquello que buscan**. Pienso que ahora mismo SEGA se encuentra en ese punto en el que no se pueden permitir otro error y debe acertar los gustos de los fans para seguir siendo relevante.

Por esa razón los anuncios de estos dos juegos no suponen ningún experimento raro. ¿Que os gustaban más los juegos clásicos? Ahí tenéis *Sonic Mania*. ¿Que os gustan más los Sonic tridimensionales como *Sonic Adventure*, *Sonic Heroes*, *Sonic Colors* o *Sonic Generations*? Pues ahí tenéis *Project Sonic 2017*, como quiera que al final termine llamándose.

Solo me queda decir: bien hecho, Sega. Con esto has conseguido volver a contar con el apoyo de los fans que en realidad siempre tuvieron fe en que tarde o temprano obtendrían juegos buenos de su erizo favorito.

el Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿CUÁL FUE VUESTRO PRIMER VIDEOJUEGO?



Bigone

Socio Papel

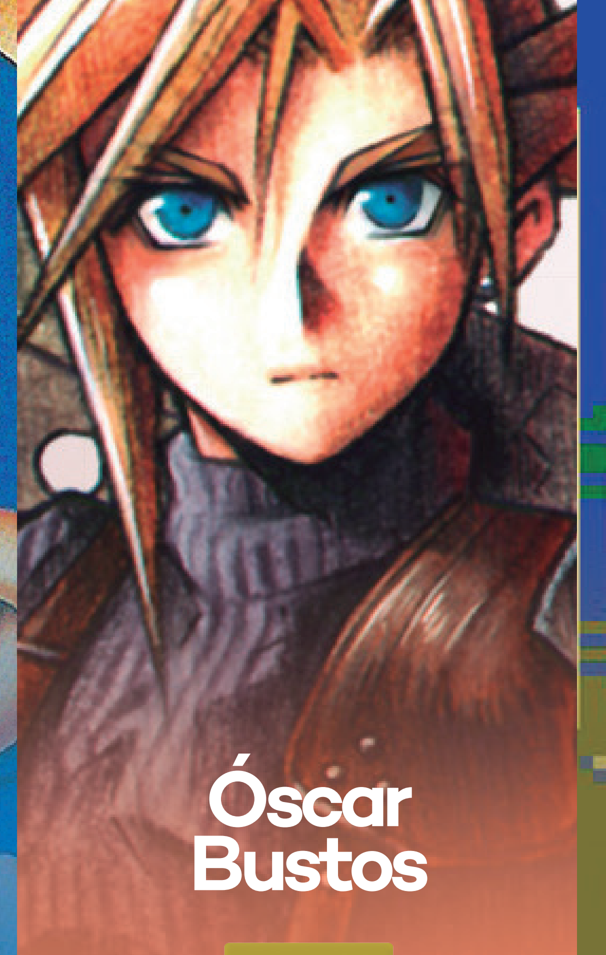
No fue el primero, pero si el primero «mio». Mi madre, con un esfuerzo titánico me compró la Nintendo 64 con *Super Mario 64*. **Aluciné, jugaba horas y horas, y anda que no aprendí inglés...**

Aún me lo paso una vez al año mínimo, ya sea en la Nintendo 64, que aún conservo, o el *remake* de Nintendo DS. A día de hoy, **pocos juegos han envejecido tan maravillosamente,** un referente para cualquier jugador de videojuegos. Eso me hizo ser *nintendero* como lo soy actualmente, y apreciar cada videojuego, ya que mientras todos tenían tarrinas enteras de juegos de PlayStation, yo tenía dos o tres juegos al año, comprados con mucho esfuerzo.

Jonás Suárez

Socio Gold

El primer contacto que tuve con los videojuegos fue cuando nos mudamos al pueblo y como no había niños con los que jugar mis padres decidieron regalarme una consola, una Sega Mega Drive II que venía con ***Sonic The Hedgehog***, y así comencé con el famoso erizo azul mi andadura en el mundo de los videojuegos. **Jugaba con mi padre, cuando uno perdía una vida le tocaba al otro**, nos pasamos el juego enseguida pero no nos cansábamos de jugar.





Óscar Bustos

Socio Gold

Mi primer gran recuerdo fue con ***Final Fantasy VII***, me lo compré y ni si quiera tenía una *memory card*. Esto no impidió que jugara una y otra vez el principio. **Me tenía enamorado**. Cuando por fin pude guardar las partidas me encontré con **un mundo mucho mayor de lo que podía imaginarme**. En fin, fue toda una experiencia que nunca olvidaré y que por supuesto ningún juego ha vuelto a conseguir. ¡Saludos!

Víctor Flores

Socio Gold

Mi primer videojuego en consola fue ***Super Mario Bros.***

En aquellos tiempos mis padres me regalaron (en reyes, como no) una NASA, esa réplica «piratona» de la NES que venía con un cartucho de **168 juegos**, cifra que difícilmente olvidaré.

Tal fue el gusto que le pillé al juego que una tarde, después de haberlo completado N veces, lo rejugué y, sin darme cuenta, conseguí llegar al mundo 8 sin haber muerto. Ahí la cosa se puso algo tensa, pero al final lo conseguí: Completé el juego sin que me matasen ninguna vez (usando los atajos de los tubos, etc.)

A ese cartucho le eché muchas horas en general. Disfruté del *Wild Gunman, Duck Hunter, Hogans Alley, Contra, Arkanoid, Mappy, Ice Climber, Artic Adventures*… No eran 168 pero los que había **eran diversión pura y dura**.

Luego mediante préstamos de amigos y familiares jugué a «cosas» como ***Megaman 3, Tom & Jerry, Castlevania, Isolated Warrior*** (fantástico), ***Metroid, Power Blade, Shatter Hand***… No estuvo mal esa época, nada mal.

Carlos M.



Socio Gold

Allá por **mediados de los 90 mi primo se trajo a la playa la SNES**, y después de varios intentos sin éxito de conectar aquel cacharro a un televisor más antiguo aún, por fin algo se iluminó en la pantalla y una musiquita empezó a sonar.

Un galo de metro y medio, rubio, pegando manotazos a todo romano que se lo ponía por delante, y todo por rescatar a su amigo Obélix. **Era Astérix**. Lo recuerdo como algo único, una aventura llena de desafíos y con una dificultad que te ponía a prueba con cada enemigo. **Fue mi primer contacto con el mundillo** y no pudo ser mejor.

Pero no fue el único, ya que también pude descubrir en ese TV de 15 ***Yoshi's Island, Street Fighter II, Super Mario World*** o ***Super Mario Kart.***

Más adelante me enteré de que Astérix (Infogrames, 1993) fue desarrollado por un **estudio español**, Bit Managers, así que si alguno de los responsables me está leyendo, gracias.



DIRECTOR

JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR

JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN

JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO

CARLOS SANTILLANA

REDACTORES

ALEJANDRO CASTILLO

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABÉU

OMAR MORENO

MARC ARAGÓN

ADRIÁN DÍAZ

MANUEL GUZMÁN

ROBERTO PINEDA

IVÁN RAMÍREZ

BORJA RUETE

ÁNGELA MONTAÑEZ

GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES

LAURA LUNA

DANIEL ROJO NAVARRETE

DISEÑO

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

VIRGINIA BUEDO RODERO



¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

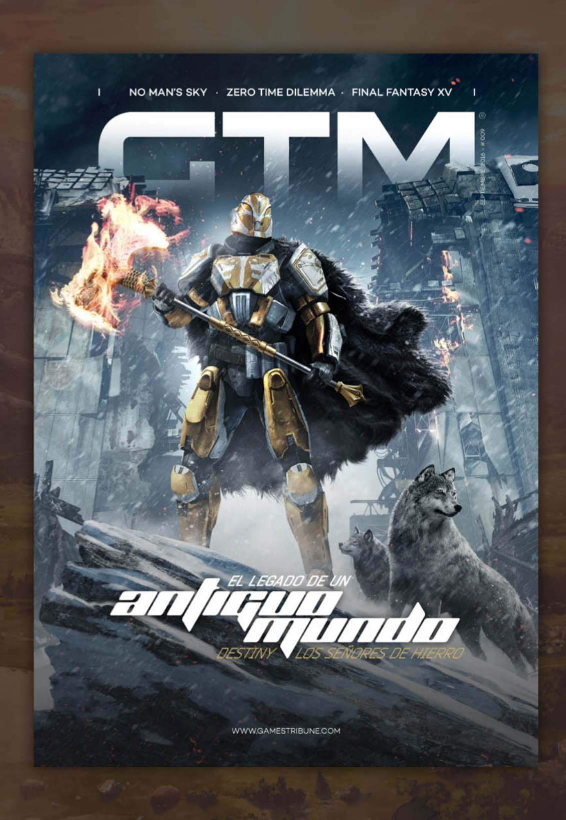
ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRIE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
MARÍA V. MORENO TORROBA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
JUAN RAMÓN ESPINOSA PEDRERO
ROQUE MARIO GUILLÉN NAVARRO
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
JESÚS IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS BARRIGA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
MARÍA DE LA PAZ MARTÍN COLINA
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN MANUEL CASADO TRIGUERO
ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA FERNÁNDEZ
DANIEL ROJO NAVARRETE
MIKEL THOMEN PÉREZ
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
JORDI LLOP ALONSO
JUAN MIGUEL RUÍZ CAMPOS
LUCIANO GARCÍA
ELI LÓPEZ MACÍAS
JERÓNIMO MIRALLES PERAILE
VÍCTOR FLORES PÉREZ
JOAQUÍN ASTETE GALVÁN
EDUARDO BRIALES PALACIOS
JONÁS SUÁREZ VILLA
VÍCTOR HURTADO VILLA
ADRIÁN DÍAZ LÓPEZ





DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE OCTUBRE!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

